Ps2 • PlayStation • Dreamcast • N64 • Xbox • Gamecube • Gameboy • DVD

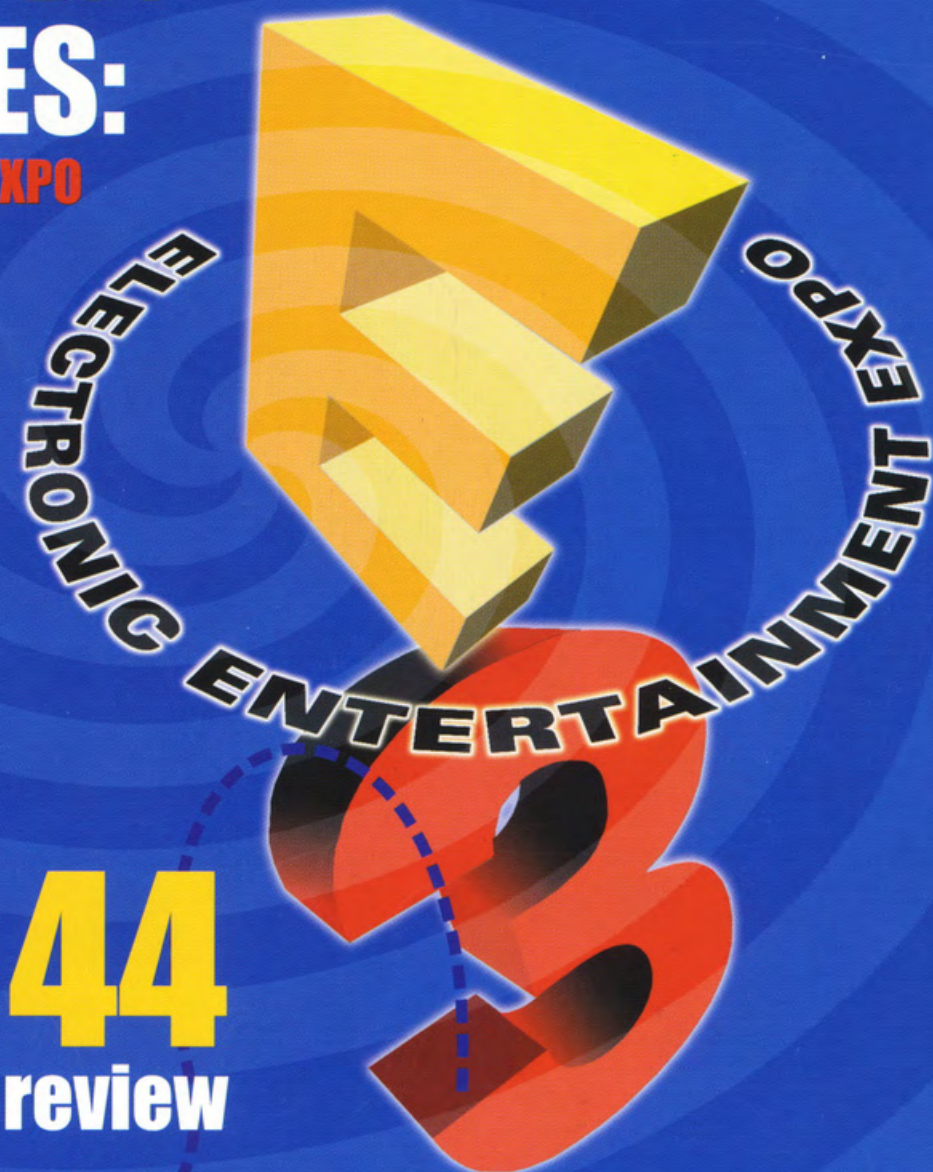
EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY ITALIA

REPORTAGE DA LOS ANGELES:
TUTTE LE NOVITÀ DELL' E3 EXPO

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

VOLATE
IN ALTO CON TONY HAWK

GIOCARE ON LINE
IN ITALIA

SPECIALE
GIOCHI DI FORMULA 1

44 review

48 preview

LA GUIDA STRATEGICA DI ONIMUSHA
WARLORDS

Giugno 2001 Numero 4 L. 9.900 € 5,11

EDIZIONI STAR COMICS

9 771597 015005 10004

Giugno 2001 Numero 4

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY ITALIA

Redazione ITALIA

EGM
Electronic Gaming Monthly Italia
Pubblicazione mensile anno I
Numero 4 Giugno 2001
Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 7/2001 del 2 Febbraio 2001
Pubblicazione a cura di:
Near - New Media Agency
Fr. Quarto Inf. 6 - Asti
Direttore Responsabile:
Alessandra Salimbene
Coordinamento:
Simona Gligora
Caporedattore:
Lorenzo Monticone
Segretaria di redazione:
Patrizia Civitate
Impaginazione e grafica:
Filippo Staniscia
Copertine:
Claudia Tuirán Alomía
Traduzioni: Near Snc - Asti

Redattori:
Luca Agoglia
Luca Carbone
Davide Cavagnero
Andrea Corbella
Edoardo Dezani
Corrado Giunta
Maurizio Labate
Nicolò Li Causi
Davide Moretto
Luca Ruella
Roberto Tanzi
Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia,
Marida Brunori
Fotocomposizione:
Tipografia Piano - Asti
EGM Italia è edito da Edizioni Star Comics S.r.l.
Stampa:
Industrie Poligrafiche Friulane
Cittá di Castello (PG)
Distributore per le edicole:
CDM S.r.l.
V.le Borghi 172, 00144 Roma

Redazione USA

Direttore:
John Davidson
Direttore Esecutivo:
Mark MacDonalds
Capo Redattore:
Dean Hager
Redazione:
Crispin Boyer, Greg Sewart, Sam Kennedy, Jonathan Dudlak, Terry Minnich, James Mielke, Ryan Lockhard, Ethan Einhorn, Dan Leahy, Joe Rybicki, Jeremy Scot, Shawn Smith, Gary Steinman, Axel Strohm, Todd Zuniga
Corrispondente dal Giappone:
Yutaka Ohbuchi

Copyright

di Alessandra Salimbene alessandra@near.it

Due battesimi e un funerale a L.A.

Eccoci qui, ragazzi, a un passo importante della storia di EGM-Italia: il nostro primo E³.
Ovviamente non potevamo mancare a uno dei più grandi eventi mondiali del mondo dei videogiochi, e puntualmente siamo qui a raccontarvi cosa abbiamo visto.
Delle tantissime novità presentate a Los Angeles ve ne parleranno, nello speciale che troverete a pagina 6, Luca "Giki" Agoglia e Luca "Kermit" Carbone, i fidi cavalieri che mi hanno accompagnata in questo tour de force californiano.
Da parte mia, tanto per parlare, solo un paio di impressioni generali.
L' E³ è, come molti degli eventi made in USA, una grande fucina di aspettative.
Luci, suoni e colori non mancano mai, e tutto è così spettacolare che non può non piacere al primo impatto.
Ma come spesso capita, perdonatemi la retorica, non è tutto oro quello che luccica. Non mi fraintendete, sono entusiasta delle novità di quest'anno, colpita dalle possibilità di Xbox, estasiata da quel gioiello che si chiamerà Gamecube.
Ma, oltre questo, sono i giochi che lasciano a desiderare, quella brutta sensazione che non ci sia più niente da inventare. I giochi più belli sono capitoli di saghe, e i giochi più nuovi ricalcano spesso trame e modalità dei grandi classici.
Tutto questo unito alla malinconia dello stand Sega, tutto nero e chiuso, una piccola reception in cui ho chiesto come fare ad avere un contatto diretto con l'azienda, per sapere chi fosse il referente per la stampa italiana... *"noi non siamo in commercio in Italia quindi non abbiamo un ufficio stampa lì "*.
È dura da accettare: morte di una delle migliori console di gioco mai viste.
E così abbiamo avuto l'occasione di testimoniare un grande passaggio nella storia dei videogame, un funerale pieno d'onore, due battesimi eccellenti: davvero l'inizio di una nuova era. Il mercato cambierà e la concorrenza (se davvero Microsoft e Nintendo riusciranno a essere reali concorrenti di Sony) non puo' che aiutarlo.
Nonostante questo, però, gli sviluppatori avranno la responsabilità di dimostrare di cosa sono realmente capaci.
La storia insegna: sono i giochi che determinano il successo di una console.
Insomma, non vediamo l'ora di vedere Final Fantasy X, ma vorremmo anche essere stupiti da un'idea inedita, nuova ed eccitante.
Tra le altre cose notevoli di questo E³, non posso non segnalare una piacevole sorpresa: finalmente una presenza italiana nel grande circus internazionale. X-Tecnologies, giovane brand del gruppo CTO, ha tenuto alto l'onore degli azzurri presentando (oltre a una magnifica Lamborghini e a una fiammante Moto Ducati) il suo campionario di accessori, riscuotendo non poco successo. Considerando che la presenza all'E³ era anche il battesimo di CTO Usa, non possiamo che complimentarci con chi, finalmente, sta dimostrando che anche in Italia si possono creare realtà internazionali di rilievo.

Credo che per questo mese sia tutto, so che siete ansiosi di scoprire cosa vi abbiamo portato da Los Angeles.
Ah! ...un'ultima cosa: il mese prossimo ci sarà uno speciale molto speciale, sulle pagine di EGM-Italia si parlerà di pirateria. Abbiamo sentito le voci ufficiali e ora vogliamo sentire anche cosa ne pensate voi, quindi aspettiamo le vostre lettere, numerosissime.

Alla prossima!

Alessandra Salimbene

Giugno 2001 n. 4

Questo mese su EGM-Italia

sul prossimo numero

"SPECIALE PIRATERIA"

Per lo speciale del numero 5 di EGM vogliamo sentire la vostra voce su pirateria duplicazione di software annessi e connessi: aspettiamo le vostre e-mail all'indirizzo: posta@egm-italia.it

20

22

bleem! for GRAN TURISMO 2

40

SYSTEM KEY

- Dreamcast
- Nintendo 64
- PlayStation 2
- PlayStation
- Game Boy Color
- Game Boy Advance
- Xbox

G i u g n o 2 0 0 1 n u m e r o q u a t t r o

Review

62

FS TAILSLIDE 1320

DELIBIRD 50 39/135

attack missed!

81

Guida Strategica (parte prima)

98

120

Coming Soon

Dreamcast

Tetris	03-mag	Ubi Soft
Stupid Invaders	10-mag	Ubi Soft
Exhibition of Speed	11-mag	Halifax
Spiderman	25-mag	Leader
Coaster Works	25-mag	Halifax
Charge 'n Blast	25-mag	Halifax
Carrier	25-mag	Halifax
Iron Aces	25-mag	Halifax
Dragon Riders	31-mag	Ubi Soft
Soldier of Fortune	31-mag	Ubi Soft
Championship Surfer	31-mag	Ubi Soft
18 Wheelers APT	1-giu	Cidiverte
Alone In The Dark IV	22-giu	Infogrames
Evil Dead: Hail of The King	22-giu	Halifax
Flintstones: Viva Rock Vegas	22-giu	Halifax
Sonic Adventure 2	23-giu	Cidiverte
Mat Hoffman BMX	25-giu	Halifax
Unreal Tournament	29-giu	Infogrames
Crazy Taxi 2	30-giu	Cidiverte
Commandos 2	15-lug	Halifax
Half Life DC	giu	Leader

Game Boy Advance

Top Gear GT Championship	15-giu	Halifax
Titti and the Magical Jewels	15-giu	Halifax
Rayman Advance	21-giu	Ubi Soft
Castlevania	22-giu	Halifax
Krazy Racers	22-giu	Halifax
Army Men	22-giu	Halifax
GT Advanced - Championship Racing	22-giu	Halifax
Pinobee	22-giu	Halifax
Tony Hawk's Pro Skater 2	22-giu	Halifax
Super Mario Advance	giugno	Nintendo
F-Zero	giugno	Nintendo
Kurukuru Kururin	giugno	Nintendo

Game Boy Color

Rainbow Islands	11-mag	Halifax
Tech Deck Skate Boarding	11-mag	Halifax
Alone In The Dark IV	18-mag	Infogrames
Thunderbirds	25-mag	Halifax
Matchbox: Mission Bravo	25-mag	Halifax
Matchbox: Emergencypatrol	25-mag	Halifax
Mummy Returns	maggio	Leader
X-Men:Wolverine's Rage	1-giu	Halifax
Roswell	7-giu	Ubi Soft
Freestyle Scooter	7-giu	Ubi Soft
Titeuf	8-giu	Infogrames
Looney Tunes Racing	15-giu	Infogrames
Spiderman 2	15-giu	Leader
Commander Keen	15-giu	Halifax
Alla Ricerca Della Valle Incantata	15-giu	Halifax
Mat Hoffman BMX	15-giu	Halifax
Tiny Toons: Buster eroe per un giorno	15-giu	Halifax
Ultimate Surfing	21-giu	Ubi Soft
Player Manager 2001	22-giu	Halifax
Tiny Toons: Dizzy's Candy Quest	22-giu	Halifax
Top Gun	22-giu	Halifax
Tiny Toons: Plucky's Big Adventure	22-giu	Halifax
Hands of Time	22-giu	Halifax
Vip	28-giu	Ubi Soft
Powers Puff: Bad Mojo Jojo	28-giu	Ubi Soft
Powers Puff: Paint The Townsville Green	28-giu	Ubi Soft
Powers Puff: Battle Him	28-giu	Ubi Soft
Super 1 Karting	30-giu	Cidiverte
Bounced	30-giu	Cidiverte
Mary King's Riding Star	30-giu	Cidiverte
Absolute X	30-giu	Cidiverte
Turbo Challenge	30-giu	Cidiverte
Chris Kamara's street soccer	30-giu	Cidiverte
Extreme Ghostbuster	giugno	CTO
PoKèmon Puzzle Challanger	giugno	Nintendo
Hercules	15-lug	Halifax
Xena: Princess Warrior	15-lug	Halifax

PlayStation 2

All Star Baseball 2002	15-mag	Halifax
Gunslinger	15-mag	Halifax
MDK 2: Armageddon	18-mag	Halifax
Super Bombad Racing	23-mag	CTO
Formula One 2001	23-mag	Sony
Crazy Taxi	25-mag	Halifax
ESPN National Hockey Night	25-mag	Halifax
International League Soccer	25-mag	Halifax
MTV Music Generation	25-mag	Halifax
Rumble Racing	31-mag	CTO
Heroes of Might and Magic	1-giu	Halifax

Coming Soon

Hidden Invasion	1-giu	Halifax
Red	1-giu	Halifax
Sky Surfer	1-giu	Halifax
Extermination	6-giu	Sony
Gauntlet Dark Legacy (Midway)	7-giu	Infogrames
Dukes of Hazzard 2	7-giu	Ubi Soft
Operation Winback	8-giu	Cidiverte
AMen: Air Attack:		
Blade's Revenge	8-giu	Halifax
Furfighter Plus	8-giu	Halifax
Flintstones:		
Viva Rock Vegas PS2	8-giu	Halifax
EA Sports Rugby	14-giu	CTO
Portal Runner	15-giu	Halifax
7 Blades	15-giu	Halifax
The Bouncer	20-giu	Sony
Robot Warlords	22-giu	Cidiverte
Bloody Roar 3	22-giu	Halifax
Freak Out	22-giu	Halifax
Red Faction	22-giu	Halifax
Le Mans 24 Ore	27-giu	Infogrames
Ministry of Sound	28-giu	Ubi Soft
Tokyo Extreme Racer 0	28-giu	Ubi Soft
Fuga da Monkey Island	29-giu	CTO
Uefa Challenge	29-giu	Infogrames
Wacky Races	29-giu	Infogrames
WDL: War Jets	29-giu	Halifax
City Crisis	30-giu	Cidiverte
NBA Street	5-lug	CTO
Onimusha Warlords	5-lug	CTO
Commandos 2	15-lug	Halifax
Emerald Phantasia	15-lug	Halifax
F1 World Grand Prix II	15-lug	Halifax
Stunt GP	15-lug	Halifax
Rune: Viking Warlord	20-lug	Cidiverte

Nintendo 64

Excite Bike	1-giu	Nintendo

Playstation

Harvest Moon	10-mag	Ubi Soft
Inspector Gadget	17-mag	Ubi Soft
Batman Gotham City Racer	17-mag	Ubi Soft
Rainbow Six: Rogue Spear	17-mag	Ubi Soft
Alone In The Dark IV	18-mag	Infogrames
Formula One 2001	23-mag	Sony
Digimon (Bandai)	25-mag	Infogrames
Le Dino Corse	25-mag	Halifax
Mat Hoffman BMX	25-mag	Halifax
WDL: War Jetz	25-mag	Halifax
Asterix il Folle Banchetto	30-mag	Infogrames
20 Games	1-giu	Cidiverte
Championship Surfer	7-giu	Ubi Soft
Europe Crazy Racing		
(Europe Racer)	8-giu	Infogrames
Dave Mirra Maximum Remix	8-giu	Halifax
Roswell	14-giu	Ubi Soft
Motocross Mania	22-giu	Cidiverte
Rugrats: Totally Angelica	22-giu	Halifax
World's Scariest Police Chase	22-giu	Halifax
Evil Dead: Hail to The King	22-giu	Halifax
Spec Ops Cover Assault	26-giu	Cidiverte
Technomage (Sunflowers)	29-giu	Infogrames
Ken il Guerriero	15-lug	Halifax
Time Bokan - Yattaman	15-lug	Halifax
Black & White	29-lug	Cidiverte
Power Diggerz	mag	Leader

Economici PS

Ape Escape	4-mag	Sony
Medievil 2	4-mag	Sony
MK Trilogy	15-mag	Halifax
Arcade Party Pack	15-mag	Halifax
Gauntlet Legends	15-mag	Halifax
Hydro Thunder	15-mag	Halifax
Ready 2 Rumble	15-mag	Halifax
4X4 World Trophy	25-mag	Infogrames
Premier Manager 2000	maggio	Infogrames
V-Rally 2	maggio	Infogrames
Hogs of War	8-giu	Infogrames
Driver	15-giu	Infogrames
Tony Hawk's Pro Skater 2	29-giu	Halifax
Burning Ace	27-lug	Cidiverte
Future Racer	27-lug	Cidiverte
GP Challenge	27-lug	Cidiverte
Hybrid	27-lug	Cidiverte
Lakemasters 2	27-lug	Cidiverte
Notre Dame	27-lug	Cidiverte
Pocahontas	27-lug	Cidiverte
Pro Body Boarding	27-lug	Cidiverte
Rageball	27-lug	Cidiverte
Strikers 1945	27-lug	Cidiverte
Wild Boaster	27-lug	Cidiverte
Windsurfers Paradise	27-lug	Cidiverte

La lunga marcia di Los Angeles

di Luca "Giki" Agoglia
e Luca "Kermit" Carbone

In occasione dell'Electronic Entertainment Expo 2001 (E^3), la più spettacolare fiera mondiale dedicata ai videogiochi, la nostra redazione si è trasferita in quel di Los Angeles per svelarvi tutte le novità che ci attendono nei prossimi mesi. Inutile dirvi che l'interesse maggiore era focalizzato su Microsoft e Nintendo che finalmente hanno mostrato al grande pubblico le loro ultime creazioni: Xbox e GameCube. Sony dal canto suo non è certo stata a guardare e, grazie ad accordi con importanti società di Networking, la PlayStation 2 appare ancora più competitiva. E Sega? Beh, pur non possedendo più una propria console era comunque protagonista con decine di titoli stuzzicanti. Per quanto riguarda i giochi, finalmente abbiamo avuto l'opportunità di provare classici come Final Fantasy X, Silent Hill 2, Metal Gear Solid 2, Time Crisis 2 e novità del calibro di Devil may Cry, Unreal Championships, Balur's Gate: Dark Alliance, Halo e Luigi's Mansion. Erano anche esposti numerosissimi accessori e periferiche: tappetini, volanti, joypad, tastiere, caschi e ogni sorta di piripicchio possiate immaginare. Adesso basta, non vi vogliamo annoiare ulteriormente... Nelle prossime pagine troverete tutte le novità che abbiamo avuto il piacere di provare a L.A.

PLAYSTATION 2

CAPCOM

Devil May Cry: in uscita quest'autunno, è indubbiamente uno dei titoli più attesi dai possessori di PlayStation 2. Narra la storia di Dante, parte uomo e parte demone, il quale dovrà lottare alacremente contro le forze del male che stanno tornando dagli inferi per distruggere il genere umano. La versione giocabile presente all'E3 era davvero incredibile. Dante ha piena libertà di movimento, può sparare in una direzione mentre corre in un'altra, saltare e aggrapparsi ad altezze impossibili per un uomo comune, attaccare con la spada o schivare i colpi nemici, insomma riesce praticamente a fare tutto. Le ambientazioni sono curate nei minimi particolari, forse più di quanto ci aspettavamo. Shinji Mikami ha colpito ancora.

Resident Evil Code: Veronica X: Resident Evil, una delle serie più vendute in tutto il mondo, circa 18 milioni di copie per un totale di 600 milioni di dollari, è pronta a festeggiare il suo quinto anniversario. Dopo essere stato sviluppato in precedenza solo su Dreamcast, finalmente anche PlayStation 2 potrà vantare in bacheca questo stupendo Survival Horror, il primo per la nuova console Sony. In bundle con il gioco sarà distribuito anche il DVD "Wesker's Report", uno speciale racconto degli avvenimenti occorsi a Raccon City e dintorni durante gli esperimenti dell'Umbrella Corporation, il tutto narrato da Wesker in persona. Scopriremo così molti aspetti di questo personaggio che ancora oggi non sono del tutto chiari: chi è veramente? Oltre ciò si potranno gustare anche alcune interviste fatte al produttore e regista di Code Veronica X.

Maximo - Ghosts to Glory: un'altra interessante avventura in 3D. Dovrete vestire i panni di Maximo, un valoroso guerriero, che al suo ritorno a casa è pronto a riabbracciare la sua bella Sophia. Purtroppo, giunto al suo regno, incontra inspiegabilmente soltanto desolazione e distruzione. La responsabilità è tutta di Achille, ex consigliere dell'eroe, il quale durante la sua assenza ha fatto imprigionare le quattro streghe buone del regno e ha costretto con la forza Sophia a sposarlo. Chiaramente ispirato alla serie Ghosts'N Goblins (spesso vi ritroverete in mutande e senza armatura), in Maximo avrete più di 40 abilità speciali, mosse e power-up da scoprire. La data di uscita non è ancora confermata, voi aspettatelo per Natale.

CAPCOM VS SNK 2: Capcom proprio non riesce a farne a meno: Capcom contro tutti ritorna su PlayStation 2. I personaggi ormai li conoscete, inutile star qui a raccontarvela. Io sono saturo di questi Capcom VS vattelapesca, e voi? Manca solo più Capcom VS EGM e tutto il mondo ci ha combattuto. Solo Eidos, con Tomb Raider, è riuscita a riciclare di più un prodotto sempre uguale.
Alcuni di voi ci odieranno... affari vostri, quando è troppo è troppo.

INFOGRAMES

EXO: 2060, una nuova rivoluzione industriale sta cambiando il destino dell'umanità. Le macchine sono ormai a pieno servizio dell'uomo. In un atto terroristico contro il quartier generale della multinazionale più importante del pianeta, un gruppo di terroristi cattura e prende in ostaggio alcuni funzionari del governo. Durante questa operazione i robot a guardia dell'edificio impazziscono rendendo così impossibile ogni accesso. Spetta a voi recuperare i prigionieri ed evitare un incidente catastrofico.

Stuntman: dai creatori di Driver una nuova ed emozionante storia legata al mondo dell'automobile. In Stuntman dovrete mettervi alla guida di veicoli di ogni genere ed effettuare spettacolari acrobazie. Basta un piccolo errore di valutazione per compromettere la scena e la vostra vita. Un titolo innovativo? Beh, vedremo! Nel DVD ci sarà inoltre la possibilità di ammirare il trailer del più popolare Driver 3.

Splashdown: ovvero una frenetica corsa sul pelo dell'acqua. Quando l'abbiamo visto in sala stampa Infogrames non abbiamo potuto rimanere insensibili agli splendidi effetti e ai movimenti dell'acqua al contatto con la moto. E' tutto incredibilmente realistico, i guidatori hanno stili e movimenti sempre differenti. Questo è un titolo da tenere d'occhio. Uscita prevista: Novembre - Dicembre

Mxrider: gli sviluppatori sono convinti che Mxrider diverrà il gioco di simulazione motociclistica di riferimento; come dargli torto? Guardate che grafica! Ufficialmente riconosciuto dal campionato mondiale di motocross vanta ben 60 piloti professionisti, team reali e moto fedelmente riprodotte, nonché 16 campionati sparsi per il Mondo in 13 paesi differenti.

Le Mans 24 Hours: splendida simulazione di guida riconosciuta ufficialmente e in esclusiva da "Le Mans". 70 auto originali, prototipi e GT, 12 circuiti reali.

Test Drive: nuova console e nuovo Test Drive. Alla presentazione, in sala stampa, abbiamo potuto apprezzare in che modo splendido sono sfruttati gli effetti luminosi sull'ambiente, il sole che tramonta regala uno straordinario senso di pace, anche se, effettivamente, di tranquillità in un gioco di corse non ne serve. Un giretto tranquillo per le strade della città con una Lotus Esprit V8 è un'esperienza che dovete assolutamente fare.

KONAMI

Age of Empires 2: sembrerà strano, ma un prodotto sviluppato da Microsoft sta per arrivare su PlayStation 2 . Tutti lo ricorderete su PC, e anche se non esiste ancora una data di uscita precisa, è già uno dei titoli più interessanti della prossima stagione. Come tradizione vuole, avrete a disposizione ben 13 differenti culture da far progredire, Vichinghi, Giapponesi,Romani ecc..
L'interfaccia di gioco dovrebbe essere molto semplice, studiata in modo da offrire anche ai giocatori sprovvisti di mouse un controllo ottimale dei personaggi su schermo.

ESPN & Co: per il famoso "brand" americano sono pronti ad uscire una marea di titoli interessanti. ESPN International Winter Sports, ESPN National Hockey Night 2002, ESPN NBA 2Night 2002, ESPN NFL Primetime 2002, ESPN Winter X Games — Snowboarding 2 e infine ESPN X Games – Skateboarding. Ognuno di loro è ciò che di meglio può desiderare un vero amante dei giochi sportivi. C'è n'è per tutti i gusti. Per farvi un esempio della qualità di questi giochi vi dico solo che all'ingresso in fiera a Los Angeles abbiamo scambiato un video di NBA 2Night 2002 per una partita vera. Vi assicuro, stiamo raggiungendo livelli di realismo davvero incredibili.

Frogger - The Great Quest: in questa nuova versione del gioco, completamente in 3D, assumerete il controllo di Frogger. La vostra missione sarà salvare la dolce principessa, evviva la fantasia, sconfiggendo decine e decine di nemici. Ben 80 personaggi interagiranno con voi, nel bene e nel male. L'uscita è prevista per l'autunno 2001.

Metal Gear Solid 2 - Sons of Liberty: quando sul grande schermo allo stand Konami veniva proiettato il filmato inedito di Metal Gear Solid 2, tutti, ma proprio tutti, rimanevano immobili e incantati come fossero statuette. Nessuno osava disturbare il momento topico. Del resto, se il capitolo precedente uscito su PSOne ha venduto ben sei milioni di copie in tutto il Mondo un motivo ci sarà. Un'anticipazione? Ricordate il Ninja morto (o che almeno credevamo tale) nell'episodio originale? Bene, avremo occasione di rincontrarlo nuovamente. Inutile dilungarmi, di MGS2 ormai conoscete quasi tutto, speciali, preview e anteprime hanno svelato fin troppo bene ciò che ci aspetta questo autunno. Per questo motivo Hideo Kojima ha deciso che, d'ora in poi, cesserà di promuovere il gioco e si concentrerà unicamente sul suo sviluppo e completamento. Vai Kojima! La data prevista di uscita è fissata per Novembre 2001.

Police 911: completa conversione dall'arcade, Police 911 darà filo da torcere ai suoi diretti concorrenti Time Crisis e Vampire Knight distribuiti da Namco. L'azione si svolge a Los Angeles, precisamente nel distretto "Little Tokyo". La peculiarità di questo titolo sta nel fatto che si dovrà utilizzare il proprio corpo per eludere gli attacchi nemici, esattamente come dovreste fare nella realtà, a chi non è mai successo di dover schivare pallottole e brutti ceffi nel proprio quartiere? Grazie ad un apposito sensore di movimento USB, posto di fronte al giocatore con la pistola, sarà possibile comunicare alla PlayStation i vostri spostamenti. Anche per Police 911 la data di uscita prevista è: Novembre 2001.

Silent Hill 2: buio... ospedale in malora... solo la luce della piccola lampada... tump... un rumore... è in fondo al corridoio... musica in crescendo... tump... mi avvicino... intravedo qualcuno... no forse è qualcosa... sul pavimento... sangue!... il cuore batte a mille... James... SPARA! SPARA! Presentato in Dolby Sorround Silent Hill 2 è indubbiamente il titolo più terrificante di tutto l'E3. L'atmosfera è la stessa del primo episodio ma la grafica... uh!... la grafica ragazzi è qualcosa di davvero stupefacente. I personaggi sembrano veri, i movimenti fluidi e i video in CG si armonizzano perfettamente con lo sviluppo dell'avventura. Con giochi del genere, che combinazione escono in contemporanea al lancio di Xbox e GameCube, Sony può dormire sonni tranquilli.

Silent Scope 2 - Dark Silhouette: un gruppo di terroristi ha pianificato un mortale attacco in un'insospettabile città del Regno Unito.
Il vostro compito sarà vestire i panni di un agente alle dipendenze dell'agenzia governativa a tutela della pace. La missione deve essere completata al più presto e senza inutile spargimento di sangue.
L'opzione a due giocatori in modalità cooperativa o competitiva dona a Silent Scope 2 – Dark Silhouette una longevità molto alta. La data prevista per l'uscita è ancora una volta l'autunno 2001

ACTIVISION

Tony Hawk's Pro Skater 3: molto simile al suo predecessore, questo nuovo Tony Hawk farà di certo la gioia di tutti gli appassionati skater del mondo. Tra le altre cose potrete giocare in multiplayer, rivedere l'ultima acrobazia fatta sullo skate e variare a piacimento gli ambienti delle gare con lo Skate Park Editor. Disponibile in Autunno (e a pagina 62...).

Spider-Man The Movie: per i fan del leggendario Peter Parker sarà possibile giocare, in completo 3D, le avventure dell'Uomo Ragno ispirate al prossimo film che uscirà negli Stati Uniti il 3 Maggio 2002. Dovrete strisciare, saltare, arrampicarvi e soprattutto sfruttare alla perfezione il vostro senso di ragno se vorrete sconfiggere il maligno Goblin. L'uscita è prevista per l'Estate 2002.

Supercar Street Challenge: sedetevi al volante di una vera Supercar, magari una Lotus. Ora personalizzatela con l'apposito "Styling Studio". Bene, siete pronti a gareggiare. Non resta che scegliere il tracciato (c'è anche Torino) e il gioco è fatto! Supercar Street Challenge sembra proprio carino. I programmatori assicurano che la grafica sarà in alta risoluzione e la velocità a 60 FPS! La premesse per un bel gioco ci sono, resta solo da vedere il prodotto finito.

SQUARESOFT

Final Fantasy X: ormai dovreste conoscere perfettamente la storia di questo decimo capitolo della saga "Final Fantasy". Per i più disattenti posso confermare che i personaggi principali anche questa volta sono due giovani adolescenti.
Tidus, il ragazzo, è un grande giocatore di Blitzball, sport molto seguito nel mondo virtuale di FFX e Yuna, splendida fanciulla, è determinata ad imparare tutto sull'arte della magia e il controllo degli spiriti. Purtroppo poco si sa a proposito dell'uscita ufficiale, per quella americana invece basta aspettare l'inizio del 2002. Sarà una lunga attesa.

Kingdom Hearts: Kingdom Hearts è il primo progetto sviluppato dai due colossi Square e Disney Interactive. Questo RPG combina i classici personaggi dei cartoni animati con altri nuovi e creati dai bravissimi disegnatori Square. Molto poco del progetto è stato comunicato, si conosce solo la data prevista di uscita: autunno 2002. Ci sarà tempo per parlarne.

ACCLAIM

Exteme G3: anche se non ancora ufficializzata da Sony Computer, questa simulazione di gioco potrebbe essere una valida alternativa ai più classici MotoGP e compagni. Staremo a vedere.

Fur Fighters: Viggo's Revenge: ormai in dirittura di arrivo, questo simpatico sparatutto-avventura vede coinvolti una marea di bizzarri personaggi che si affronteranno in altrettanti "mondi" colorati in stile cartone animato. Esce in questi giorni negli USA.

Jeremy McGrath Supercross World: un nome una garanzia. Per gli amanti del cross questo è senza dubbio un titolo da avere. I responsabili del progetto ci hanno assicurato di aver lavorato duramente sul perfezionamento del controllo analogico, riuscendo a sviluppare così un interfaccia davvero intuitiva. Graficamente non ci ha impressionato molto. L'uscita prevista è per l'Autunno 2001.

NFL Quarterback Club 2002: tutte le 31 squadre NFL, ognuna con il proprio e stupendo stadio. Ben 1.500 nuove animazioni in motion-capture, caschi che si slacciano, occhi che sbattono le palpebre e molto altro. Data di uscita Agosto-Settembre 2001.

Shadow Man 2: Second Coming: dopo il successo del primo episodio non poteva mancare una nuova avventura di Mike LeRoi, in altre parole Shadow Man. La storia è incentrata sulla lotta di Mike contro un gruppo di sadici demoni che si riuniranno, dopo duemila anni, per distruggere il genere umano. L'uscita è prevista per Settembre 2001.

LUCASARTS

Star Wars Racer Revenge - Racer II: ben otto anni sono passati dalla spettacolare gara disputata tra Sebulba e il giovane Anakin Skywalker. La rivincita sta per iniziare. Sviluppato dai Rainbow Studios (Motocross Madness e ATV Off-Road Fury) questo titolo farà la sua comparsa sugli scaffali nei primissimi mesi del 2002.

EIDOS

Blood Omen 2: l'epica storia di Legacy of Kain continua... Sono passati 400 anni da quando Kain, nel primo Blood Omen, lanciò una maledizione sul mondo. Il vampiro, dopo aver governato sulla terra di Nosgoth con le proprie armate, vede il suo potere minacciato dalla presenza di una nuova potente figura... Blood Omen 2 è un action/adventure con visuale in terza persona all'interno del quale il vampiro Kain acquisterà un numero di abilità sempre maggiore per accedere ad aree di gioco di volta in volta più complesse. Data di rilascio: Inverno 2001.

continua a pag. 12

il primo E³ non

16/5/2001

Ore 12.04 Arrivo a Milano Malpensa

Giunti all'aeroporto con buon anticipo scopriamo che l'unico volo in ritardo è il nostro. Ci aspettano tre ore di lunga attesa.
American Airlines si scusa offrendoci un panino e una bibita al bar "La dolce vita".

Ore 17.00 Si decolla

Ci vengono assegnati i posti centrali dell'aereo proprio al di sotto dei monitor; ci gustiamo "What the Woman Want" e "Proof life". Terminata la visione ci accorgiamo di avere un terribile torcicollo.
Mangiare, magiare e mangiare. Consigliamo AA ai golosi. Il cibo ha sopperito sicuramente alla mancanza di hostes carine.

Ore 23.50 (ora locale) Eccoci in hotel

Ci siamo! Dopo circa venti ore di viaggio possiamo finalmente andarcene a dormire, domani sarà una giornata pesante. Il fuso, ben nove ore e la fiera saranno devastanti per il nostro fisico. Buona notte!

17/5/2001

Ore 8.00 Sveglia e colazione in hotel

Uova, bacon, pane tostato, succo d'arancia e altre specialità del posto saziano degnamente il nostro appetito mattutino.

Ore 9.00 Destinazione E3

Il taxista che ci accompagna alla fiera è un appasionato di calcio e ci descrive dettagliatamente tutti i particolari della finale di coppa Uefa tra Liverpool e Avares.

Ore 9.15 Finalmente di fronte all'ingresso dell' E3

L'abbiamo visto così tante volte in foto che ci sembrava di esserci già stati, dopo la registrazione e una breve sosta in sala stampa. Ci appostiamo davanti all'ingresso West Hall.

Ore 10.00 Apertura cancelli

L'orda di appassionati preme e veniamo "trasportati" all'interno senza quasi accorgecene. Un gruppo di estimatori Nintendo si avvicina all'entrata urlando "GameCube! GameCube! GameCube!"

Ore 10.05 Il primo stand: SONY

Ci precipitiamo alle postazioni dov' è possibile provare Final Fantasy X. Troppo tardi, decine di ragazzi ci hanno preceduto. Decidiamo, nell'attesa, di scattare qualche foto. Un ometto con la maglietta "PlayStation 2" ci avvicina minacciosamente e ci dice: "no camera and no photos, please!" Da buoni Italiani che siamo, con qualche trucchetto, riusciamo ugualmente a recuperare qualche immagine proibita. Giki è il primo a provarlo, mentre Kermit si diletta con uno dei giochi che più attende, Devil May Cry. La coda alle nostre spalle si allunga a dismisura e soddisfatti cediamo il joypad.

Ore 11.30 Stand Nintendo

Affollatissimo e molto suggestivo, lo stand Nintendo ha in esposizione due gioiellini: il Game Boy Advance e l'attesissimo Game Cube.
Rimaniamo sconcertati dalle dimensioni davvero ridottissime del nuovo "cubetto" a 128 bit. In primo piano pochi giochi ma interessanti, tra tutti spiccava Luigi's Mansion, una splendida avventura che vede come protagonista il fratello del celebre idraulico Mario.

Ore 13.00 Stand X-Tecnologies

Giovane e sempre più importante casa produttrice di periferiche ed accessori presenta una nuova linea di prodotti, i più interessanti sono di certo il volante Lamborghini e il monitor LCD per PSOne. Facciamo conoscenza di tutte le persone che stanno dietro a questa azienda, rimaniamo particolarmente colpiti dalla simpatia del suo Managing Director, Fedele. Sfruttiamo anche l'occasione per salutare l'esuberante Silvia Voltan di CTO.

Ore 13.30 Intervista ad Andrea Cuneo, PR Sony

Insieme ad Andrea passiamo un'interessante mezz'ora nella quale ci vengono elencate tutte le novità che Sony ha in cantiere.

Ore 14.00 Presentazione Spider-Man 2 per PSOne

Ore 14.30 Sala stampa Infogrames

Passiamo quasi due ore tra una presentazione e l'altra. Transworld mostra in anteprima tutti i progetti Xbox che usciranno in contemporanea alla data del lancio USA. Nell'ultima sala riusciamo a infiltrarci all'ultimo momento. C'è la presentazione di Unreal Championship per Xbox, rimaniamo colpiti dagli splendidi effetti luce che il gioco riesce a esibire senza alcun rallentamento. Ormai siamo alla frutta! Il fuso si fa sentire, i piedi dolgono, le membra sono stanche e la nostra attenzione inizia a vacillare.

Ore 17.00 Ritorno in Hotel

Dobbiamo affrettarci, abbiamo poco tempo per recuperare le forze. La serata ci aspetta e si preannuncia molto interessante.

Ore 18.30 Party Ziff Davis

Al trentaduesimo piano del TransAmerican Building, la Casa Editrice, Divisione Games, organizza un party davvero esclusivo.
Arrivati in cima al grattacielo entriamo nel locale e una splendida vista dall'alto di Los Angeles ci lascia estasiati e senza parole. Cibo giapponese, cocktail e ottima musica fanno da contorno a una splendida serata passata in compagnia di alcuni pezzi grossi della Ziff Davis.

Ore 22.00 Party X-Tecnologies

In un lussuoso hotel in riva all'oceano partecipiamo al party organizzato da CTO-X-Tecnologies. Alla festa è presente anche il presidente CTO USA in compagnia della moglie. Dopo alcuni drink di benvenuto ci troviamo nuovamente seduti a mangiare. Inutile dirvi che nessuno di noi due si è tirato indietro di fronte allo splendido buffet che la festa offriva.
La serata continua ma il nostro gruppetto di eroi cede e, a causa della stanchezza, dobbiamo fare ritorno alle nostre stanze di albergo. La giornata è stata fantastica, solo prima di addormentarci, tranquillamente sdraiati sul letto, riusciamo a far mente locale e renderci conto di ciò che ci è capitato oggi.

18/05/2001

Sveglia alle 7.30

La sveglia deve suonare a lungo prima che qualcuno di noi decida di alzarsi. La fatica inizia a farsi sentire.

Ore 8.30 Colazione all'E3

Oggi sarà una giornata davvero intensa e per guadagnare tempo decidiamo di fare colazione direttamente all'E3. Visto il basso livello qualitativo del cibo iniziamo davvero a sentire la mancanza di brioche e cappuccino.

Ore 9.30 Warcraft 3 e Silent Hill 2

Alessandra si dedica alle pubbliche relazioni... I due Luca (Lucas per gli americani) decidono di provare qualche gioco.
Giki si lancia sul mitico Warcraft 3 della Blizzard mentre Kermit scompare nella zona dedicata a Silent Hill 2. Dopo mezz'oretta Ale ci viene a chiamare ma oramai Kermit si è perso... lo troveremo solo un'ora più tardi in sala stampa.

Ore 10.30 Lucas Arts

Incontriamo Silvia Voltan della CTO e con lei visioniamo i titoli che caratterizzeranno fine 2001 e inizio del 2002 dell'azienda Bolognese. Abbiamo la possibilità di giocare a Monkey Island 4, di vestirci da pirati e di assaggiare il vero Grog!

Ore 11.20 Appuntamento con Trustmaster

Presso lo stand Trustmaster possiamo conoscere di persona Vittorio Ravaioli, P.R. dalla azienda. Ci vengono illustrate una per una tutte le novità in programma per i prossimi mesi. Monitor LCD per PSOne, Joypad e accessori Xbox (forniture ufficiali) e molto altro ancora. La nostra attenzione viene attratta da un particolare tappetino ricco di sensori studiato appositamente per essere sfruttato dai picchiaduro.

Ore 12.00 Presentazione Spiderman per PS2
Ore 12.40 Game Multiplayer e Quake

Siamo incuriositi da una enorme arena attorno alla quale si affollano decine di persone. Si gioca a Quake e Kermit decide di lanciarsi in un death-match con altri 3 agguerriti avversari. Alla fine la redazione di EGM arriva seconda ;)

si scorda mai...

Ore 14.00 Stand Trash

Dopo esserci presi un po' di relax decidiamo di visitare una delle rare aree della fiera con poco pubblico.

All'interno della Kantia hall esiste una zona davvero trash dove le piccole aziende propongono i loro progetti. Giochiamo a Ping Pong con una racchetta che invia un segnale alla PSOne tramite un sensore, viaggiamo sopra un tappeto volante virtuale e proviamo Half Life usando un caschetto che permette di effettuare variazioni nell'angolo della visuale di gioco in relazione ai movimenti del capo.

Ore 16.00 Riposo alla Ziff Davis

Con le gambe distrutte dal peso degli zaini, di ora in ora sempre più gravoso, andiamo a rilassarci un po' allo stand della Ziff Davis dove incontriamo Dan, Business Developer ZD.

Serata a Beverly Hills

Dan è una persona cordiale e disponibilissima.

Ci facciamo consigliare un centro commerciale dove poter spendere i nostri pochi dollari. Ci viene indicato il Beverly Center, un'area davvero molto estesa.

Purtoppo rimaniamo un po' delusi, i prodotti che si vendono in America sono esattamente gli stessi che possiamo trovare in Italia.

Gli americani esportano davvero tutto... Soprattutto nel campo dello sport.

Cena al messicano

Quella messicana è la più grande comunità presente a Los Angeles e quando ci viene proposta una cena a base di Tacos, Nachos, Tortillas e salse piccanti non sappiamo davvero resistere ;) Se passate per L.A. vi consigliamo caldamente di provare questa esperienza.

Ritorno in hotel con terrorista

La serata termina con una scena davvero cult.

Ci troviamo in macchina con un autista iraniano che parla perfettamente l'italiano e ci racconta dei suoi trascorsi come rifugiato politico nelle carceri della nostra penisola. Volete sapere quali reati commise? Beh, all'eta di 15 anni fece saltare in aria una caserma in Iran e qualche anno dopo la stessa sorte toccò all'ambasciata del suo paese in Italia...

Non male come esperienza vero?

19/05/2001

Ore 8.00 Sveglia

Alzarsi inizia a essere sempre più difficile. Questa volta la suoneria del telefono della nostra camera deve squillare parecchio prima di essere interrotta da Kermit.

Ore 9.00 Colazione in albergo

Dopo l'esperienza di ieri facciamo una bella e corposa colazione nel nostro lussuoso hotel a 3 stelle e siamo pronti per affrontare l'ultima giornata.

Ore 9.30 Salto in sala stampa

Come ogni giorno, prima di tuffarci tra folla che si aggira per gli stand facciamo un bel salto in sala stampa per scaricare la posta e dare uno sguardo alle news...

Ore 10.30 Stand Capcom

Mentre gironzoliamo per lo stand giocando a titoli come Onimusha, Devil May Cry, Residen Evil Code Veronica X, Kermit si accorge che all'inzio di ogni ora viene trasmesso il 'Making of' di Resident Evil Ground Zero.

Dopo una breve attesa eccolo di fronte ai nostri occhi... Un esaltatissimo Kermit prende la telecamera e inizia a registrare il filmato. Solo alla fine si accorge di non aver premuto il tasto REC...

Ore 11.20 Appuntamento con Microsoft

Finalmente è giunto il momento di conoscere alcuni segreti dell'Xbox. Grazie ad una perfetta azione diplomatica della nostra direttrice Alessandra riusciamo ad intervistare un pezzo grosso di Microsoft.

Ore 12.00 Appuntamento con Ubi Soft

Davide Latina ci presenta le novità che andranno a caratterizzare l'autunno Europeo di UBI Soft. Uno dei titoli di punta per PS2 sarà il nuovo Batman. Per quanto concerne il Gameboy siamo rimasti stupiti dalla qualità grafica e dalla giocabilità di Ray Man.

Ore 13.00 Stand Logitech

Vicino alla UBI c'e' lo stand Logitech, siamo attirati da alcune grida e da una folla furente. Al Futur Show ho visto scene davvero pietose per avere in regalo una maglietta ma in questo caso gli americani ci battono alla grande. Chi gridava Logitech più forte oppure chi faceva il ballo più sexy poteva vincere una maglietta... la scena pietosa che ne è venuta fuori ci ha messo davvero tristezza...

Ore 14.00 Dance Dance Revolution i pazzi

Mentre ci incamminiamo verso l'area Ziff Davis incontriamo un gruppetto di ragazzi attorno a 2 tappetini, sul monitor era visualizzata l'inconfondibile grafica di Dance Dance Revolution.

Fino a qui nulla di strano, ma la cosa eccezionale era vedere la perfezione nei movimenti questi Kids... tempo, ritmo, velocità, tutto perfetto!! Voglio imparare anche io!!

Ore 14.30 Incontro con EGM USA

Gli americani sono sempre i soliti...

Prima di entrare nel padiglione un furbissimo membro della Security ci blocca e ci chiede i documenti in quanto i nostri pass potrebbero essere falsi. Sapete perchè? Ci chiamiamo tutti e due Luca...

Incontriamo il caporedattore ed alcuni ragazzi della redazione americana.

E' stato davvero interessante scambiare pareri e opinioni con i nostri colleghi di oltreoceano.

Loro hanno una visione del mercato totalmente differente dalla nostra e questo è dovuto principalmente al fatto che il numero dei giochi piratati in commercio è davvero bassissimo.

Ore 16 Salto a salutare i ragazzi di CTO con invito per la serata

La giornata è quasi terminata. Prima di andare via facciamo un salto dai ragazzi di X-Tecnologies per salutarli e loro ci propongono una serata alternativa sulla collina di Beverly Hills... Ovviamente non ci pensiamo 2 volte e accettiamo l'invito.

Ore 18 Ritorno in albergo

Tornati in albergo, dopo una bella docciona rigenerante, decidiamo di fare un po' di shopping.

Per non allontanarci troppo ci accontentiamo dei negozietti all'interno del nostro "modesto" hotel da 30 piani ;)

Saturday Night

Una delle esperienze più entusiasmanti della nostra trasferta a Los Angeles: la cena allo Sky BAR di Beverly Hills.

Donne stupende, panorama indimenticabile e un'ottima compagnia. Ringraziamo i nostri ospiti per tutto questo. Ragazzi, siete davvero in gamba!

20/05/2001

Ore 10 Sveglia e colazione

Finalmente possiamo prenderci un po' di meritato riposo e la sveglia suona alle ore 10... Scendiamo per fare colazione e salutiamo Alessandra che si dirige verso New York.

Ore 12 ritorniamo a dormire

Dopo la solita pesante colazione a base di uova fritte e beacon torniamo in stanza e dopo mezz'oretta siamo nuovamente sul letto a dormire...

Ore 17 volo e ritorno in Italia

Ci svegliamo appena in tempo per scattare all'aeroporto e prendere il nostro volo per Milano. L' E3 è ufficialmente concluso ed il nostro racconto termina qui...

... e mentre Giki e Kermit volavano in Italia per scrivere le pagine che state leggendo, io mi trovavo a New York a prepararvi nuove sorprese per i mesi a venire.

Curiosi, vero? Non vi resta che continuare a seguirci

ALESSANDRA

Commandos 2 Men of Courage: dopo il successo del primo episodio non poteva di certo mancare il seguito. Nel Luglio 1996 la versione per PC vendette più di 1 milione di copie in tutto il mondo. Il gioco è stato realizzato dai Pyro Studios in Spagna e sarà disponibile anche per Dreamcast.
Commandos 2 è ambientato negli anni della seconda guerra mondiale e riesce a mettere insieme azione e strategia. I giocatori controllano un gruppo di commandos ai quali sono affidate una serie di pericolose missioni. Il gioco è stato completamente ristrutturato e presenta un nuovo motore grafico. Data di rilascio: fine 2001.

Project Eden: prodotto e ideato dal Team che ha creato Tomb Raider, Project Eden è uno strategico action/adventure che può essere giocato in prima o in terza persona. Il Gameplay tramite network consente di far giocare contemporaneamente fino a 4 giocatori. I programmatori hanno in progetto anche una versione deathmatch in grado di sfruttare la connessione via Internet. Per quanto concerne il motore grafico, Project Eden sfrutta tutte le più avanzate tecniche nella generazione dei modelli 3D. Data di rilascio: Settembre 2001.

Salt Lake 2002: si tratta del gioco ufficiale delle olimpiadi invernali 2002 prodotto e sviluppato da ATD (Attention To Detail). E' il secondo gioco nella storia dei videogame ad ottenere una licenza ufficiale direttamente dal Comitato Olimpico Internazionale (CIO). In Salt Lake 2002 è possibile competere in 6 differenti discipline ufficiali tra cui la discesa libera, lo slalom speciale, bob, freestyle Skiing oppure lo Ski Jumping. Per rendere più avvincente la modalità multiplayer è stata introdotta anche la gara del gigante in parallelo. Data di rilascio: Novembre 2001.

Soul Reaver 2: l'atteso seguito dell'avventura di Legacy of Kain che tra il Giugno del 1999 ed il Luglio del 2000 ha venduto più di 1 milione di copie in tutto il mondo è finalmente disponibile. Anche in questo capitolo della saga sarete alla guida di Raziel ed il vostro obiettivo principale sarà incrementarne le abilità e rafforzarne il potere magico tentando di portare a termine un'altra epica avventura. Sono stati introdotti nuovi nemici (Dark e Spirit). Questa volta sarà possibile interagire con elementi come acqua, terra, aria e fuoco. Data di rilascio: Settembre 2001.

ELECTRONIC ARTS

James Bond 007 in...Agent Under Fire: i fan del mitico agente 007 possono iniziare a gioire, EA ha intenzione di proporre un titolo dalle grandi potenzialità ispirandosi alle avventure dell'agente segreto più conosciuto del globo.
La piattaforma di sviluppo è la PS2 e verranno sfruttate alcune particolari tecniche 3D per migliorare il realismo dell'acqua con effetti speciali in grado di riprodurne l'ondulazione. La visuale del gioco in prima persona mantiene lo stesso sfarzo a cui ci hanno abituati i film della serie. Le avventure si svolgeranno all'interno di 10 meravigliosi paradisi tropicali. Inoltre i programmatori della EA promettono che il protagonista sarà circondato dalla presenza di donne splendide dalle curve mozzafiato. Data di rilascio: fine 2001.

Pirates of Skull Cove: volete navigare per mari inesplorati alla ricerca di spettacolari tesori? Volete vivere entusiasmanti avventure, depredare ricchi vascelli, approdare in terre esotiche intrise di magia e mistero?
Bene, questo è il titolo che fa per voi! Per ora abbiamo solo le immagini, ma la storia è davvero suggestiva.

ea sports

Fifa 2002: EA Sports ha completamente rielaborato il suo prodotto di punta. Nell'autunno di quest'anno ci troveremo finalmente di fronte ad una versione di FIFA che introduce moltissime innovazioni rispetto al passato. Konami con Winning Eleven 5 ha proposto in Giappone un prodotto eccezionale ed i programmatori della EA non vogliono perdere la palma di migliore simulazione di football.
Oltre a nuove squadre e campionati, FIFA 2002 presenta la possibilità di simulare le qualificazioni per la Coppa del Mondo 2002. Tra le novità di rilievo spicca un nuovo sistema per la gestione dei passaggi, nuove animazioni ed un sistema chiamato injury-fatigue, che introduce l'incognita degli infortuni legati a carichi di lavoro troppo elevati ai quali possono essere sottoposti i propri giocatori.
Probabile data di rilascio: Autunno 2001.

F1 2001: con F1 2001 vi troverete a competere da Monaco a Monza contro tutti i più grandi piloti che ogni 15 giorni si sfidano a colpi di acceleratore sfrecciando ai 300 all'ora vicino ai cordoli che delimitano la pista. Durante l'E3 abbiamo avuto modo di provare moltissimi titoli di questo genere e bisogna ammettere che la qualità è migliorata moltissimo rispetto al passato. Inoltre è possibile rendere più realistica l'esperienza di guida utilizzando uno dei tanti volanti a oggi in circolazione.

Un grande spazio viene lasciato a tutti gli amanti del set-up del veicolo. Sarà possibile modificare una incredibile serie di parametri. I meno esperti potranno farsi consigliare le modifiche direttamente dagli ingegneri del team.
Data di rilascio: fine 2001.

NBA Street: il basket non si gioca solo sui perfetti parquet dei mitici palazzetti americani... Tutti i grandi giocatori sono cresciuti facendo rimbalzare il pallone sulle ruvide pianure di asfalto dei ghetti. EA Sport ha voluto dare spazio anche a questo genere di gioco evitando di calarsi nella simulazione e cercando di creare un divertente arcade. Il gioco è essenzialmente spettacolo: schiacciate, passaggi veloci, elevazione, tap-in e lo show è assicurato! Probabile data di rilascio: Autunno 2001.

Madden NFL 2002: dopo 12 anni, il popolarissimo Madden NFL si propone anche sul mercato legato alla PlayStation 2.
I possessori di una PS2 potranno godersi la grafica mozzafiato del gioco realizzata grazie all'uso di complesse tecniche per la lavorazione del 3D adottate nelle espressioni facciali e nelle movenze corporee. Sono state aggiunte centinaia di nuove animazioni e, grazie ad un alto numero di visuali di gioco, è possibile godersi spettacolari replay delle azioni più belle. Data di rilascio: fine 2001.

UBI SOFT

Batman Vegance: titolo basato sulla famosissima serie animata di Warner Bros, Le Nuove Avventure di Batman, vincitrice del premio Emmy. Nel gioco vestite i panni del più famoso eroe dei fumetti DC Comics. Dovete cimentarvi in cinque episodi che presenteranno diversi obiettivi da raggiungere per accedere al livello seguente. Nella maggior parte dei casi si inizia con un filmato AVI in grafica 3D renderizzata. Il gioco prevede oltre 30 minuti di filmati in tempo reale e quasi 500 animazioni uniche relative al solo Batman. I giocatori possono esplorare tutta l'ambientazione 3D che riproduce nei minimi dettagli l'oscuro mondo di Gotham. Il gioco sarà sviluppato anche per Gameboy Advance. Disponibilità: Ottobre 2001.

Evil Twin Cyprien's Chronicles : il protagonista del gioco si trova all'interno di un mondo fantasy con atmosfere molto simili a quelle narrate da autoricome Tim Burton, Lewis Carroll e Charles Dickens. Nel corso del gioco si indossano le vesti del giovane Cyprien e della sua potente controparte Super Cyprien. Il giorno del compleanno, che coincide esattamente con l'anniversario della morte dei genitori, il protagonista verrà spinto dalla rabbia e maledirà il mondo intero. Improvvisamente si ritroverà in uno strano universo parallelo in rovina e dovrà ricostruirlo affrontando delle creature con le sembianze dei suoi amici sfigurati dalle loro orribili colpe.

F1 Racing Championship 2 : sicuramente una delle migliori simulazioni di guida a cui abbiamo avuto il piacere di giocare durante l'E3. L'obbiettivo primario ricercato dai programmatori di F1 Racing Championship 2 è il realismo. Sono state implementate alcune nuove caratteristiche tecnologiche ereditata dalla versione per PC. La riproduzione di ogni singolo circuito è stata notevolmente migliorata grazie all'uso del sistema GPS satellitare che, sfruttando la tecnologia militare, ha permesso di disegnare tracciati perfetti nell'ordine del centimetro.

Grandia 2 : "Siamo veramente fieri della partnership con Game Arts e con ESP che consentirà di offrire uno dei principali RPG ai giocatori di PlayStation 2" [...] "Grandia II darà ai giocatori la possibilità di immergersi attraverso un'avventurosa e avvincente saga RPG". Queste sono state le parole di Yves Guillemot (CEO di Ubi Soft Entertainment) durante la conferenza stampa di presentazione del gioco. Grandia è un RPG in cui i giocatori vengono condotti in un mondo dove continua la proverbiale lotta tra il Bene e il Male. Molto tempo fa, Granus diede la Luce della Speranza agli umani che guadagnarono così una notevole prosperità. Tuttavia, Valmur, il Malvagio dell'Oscurità, cercò di privare gli umani della Luce. Granus lottò coraggiosamente per proteggere gli umani: la guerra che si scatenò fu devastante. Ora sono trascorsi più di 10.000 anni da quando la battaglia tra Luce e Tenebre è iniziata... ed è arrivato il vostro turno.

Ministry of Sound: Interactive Edition: sviluppato da Moderngroove Entertainment Inc a Vancouver, Ministry of Sound: Interactive Edition include tutti i migliori DJ dei nostri giorni, tutti i club dove si crea la musica del futuro, e dispone inoltre di un generatore grafico allo stato dell'arte.
Ministry of Sound: Interactive Edition uscirà in Gran Bretagna, Francia, Germania, e Italia, per un totale di 34 Paesi. Il titolo andrà a rafforzare il catalogo Ubi Soft relativo ai giochi dedicati alle console di nuova e prossima generazione. Il DJ Tall Paul ha dichiarato: "È una grande opportunità per permettere ai giovani di avvicinarsi al mondo dei DJ e agli strumenti che utilizzano per creare i loro brani. La qualità dei mix è davvero eccezionale. La tecnologia della PlayStation 2 garantisce un'esperienza musicale e di gioco di elevata qualità, mai vista sino ad ora...".
Ministry of Sound: Interactive Edition è in grado di fondere il mondo della musica dance e quello dell'intrattenimento interattivo, utilizzando una vasta gamma di oggetti 3D.

Tarzan : tutti conoscono la storia di Tarzan, il "cucciolo d'uomo" rimasto orfano nella giungla africana. In questo nuovo titolo proposto da UBI Soft, Tarzan deve sfruttare il suo istinto di sopravvivenza e le sue abilità per vincere con astuzia e strategia i suoi nemici, mettendo alla prova la sua potenza fisica, superando i vari tranelli e sopravvivendo alle minacce della giungla. La versione che abbiamo avuto modo di provare all'E3 sembrava essere molto giocabile e divertente. Speriamo che queste qualità vengano mantenute anche nella release finale.

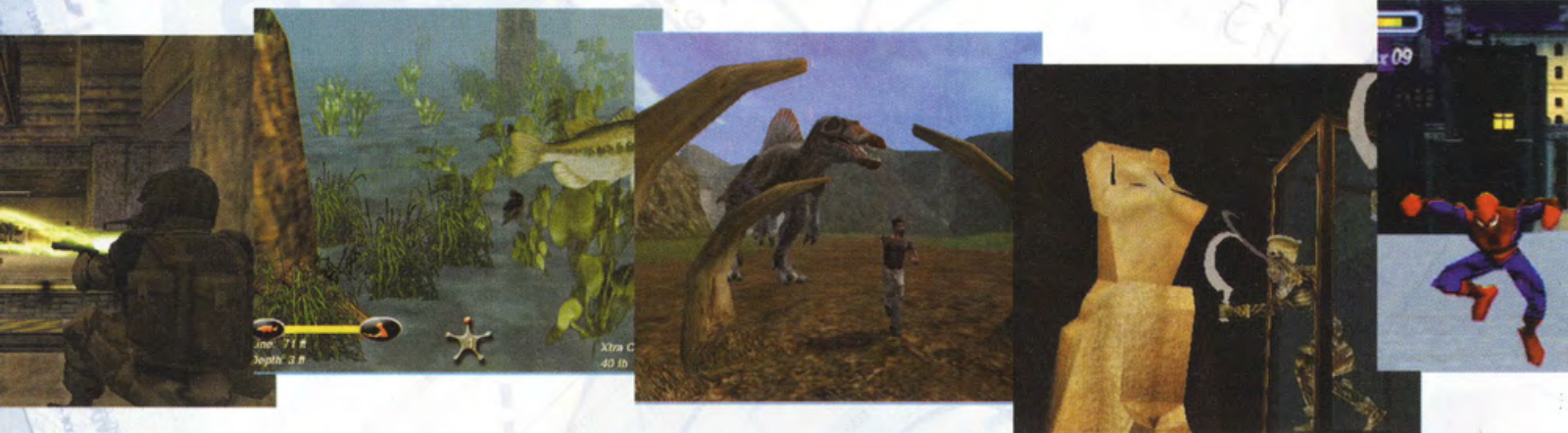
Rayman M: Ubi Soft presenta la versione multiplayer (fino a 4 giocatori) del popolarissimo Rayman. In Rayman M entrerete in azione nei panni di Rayman, Teens, o di Globox per giocare un'avventura in stile gladiatore. Il gioco si sviluppa attraverso 20 mondi ed è possibile scontrarsi in 2 differenti modalità. Race vi coinvolge in una corsa a piedi attraverso un classico e bizzarro scenario, tipico dell'universo di Rayman, mentre nella modalità Shooter viene utilizzata l'artiglieria pesante. Il vostro obiettivo sarà sparare i 'Lum' contro i vostri avversari cercando di far cadere il loro bottino di sfere colorate.

SIERRA

Half Life: dopo aver spopolato sugli schermi di tutti i nostri PC, ecco finalmente Half Life pronto per la Play Station 2 . Il gioco è stato completamente ridisegnato per sfruttare al meglio tutte le novità tecnologiche presenti nella console Sony e mantiene inalterate quelle qualità che lo hanno reso popolare sul PC. Vengono mischiati tra loro affascinanti elementi come azione, suspance, avventura e mistero. Solo per rendere l'idea del successo ottenuto da Half-life su PC vi ricordo che nel Novembre 1999 PC Gamer Magazine lo ha premiato come "Best PC Game Ever" e attualmente 2 milioni di copie del gioco sono sparse qua e la per il globo…

Trophy Bass: conosciuto da molti utenti del PC, Trophy Bass offre il realismo presente nei più popolari titoli di pesca. Rispetto alle versioni per Personal Computer è stata notevolmente migliorata l'intelligenza artificiale dei pesci, è stato aumentato il numero dei laghi, è presente una modalità Arcade Boat Time Trial e un nuovo Wild Card Tournament. Il gioco sarà disponibile anche per Xbox. Data di rilascio: Settembre 2001

UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS

Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex: la nuova generazione di platform game non poteva nascere senza annoverare tra le sue fila un titolo della serie Crash Bandicoot. Grazie ad una interfaccia per l'utente di immediata intuizione, Crash sarà sicuramente un titolo amatissimo da tutti i possessori della PS2. Il gioco è stato sviluppato dagli Universal Interactive Studios in collaborazione con Konami Corporation. Il suo lancio sul mercato sarà notevolmente amplificato da una campagna pubblicitaria di tutto rispetto. Jim Wilson, presidente degli Universal Interactive Studios ha affermato che Crash Bandicot è una icona storica del panorama dei videogiochi e quindi ,al momento del lancio sul mercato, tutte le energie economiche dell'azienda verranno incentrate su questo titolo.

Jurassic Park Survival: Jurassic Park Survival è il terzo capitolo della saga legata al parco preistorico ideato dal grande Spielberg. In passato la serie è stata contraddistinta da titoli come 'Jurassic Park' e 'The Lost Word' . Per quanto concerne il film, il lavoro é stato diretto da Joe Johnson (conosciuto per October Sky e Jumanjii), mentre gli effetti speciali sono stati creati da Stan Winson. Il gioco è un Action/Adventure con visuale in terza persona sviluppato da Savane Entertainment e prodotto in collaborazione con Konami Corporation.

Mummy Returns: il titolo è ovviamente ispirato al recente film omonimo. Durante il gameplay con visuale in terza persona, controllate un gruppo di temerari che viaggeranno attraverso le rovine di Hamunaptra, Londra e il Cairo. Un qualsiasi personaggio del vostro gruppo potrà diventare il protagonista dell'avventura e questo permetterà di generare di volta in volta sempre nuove situazioni di gioco. Anche i vostri obiettivi cambieranno in base allo sviluppo della vicenda.

PLAYSTATION

ACTIVISION

Tony Hawk's Pro Skater 3: Tony Hawk è un po' come il prezzemolo: spunta ovunque! E' praticamente su tutte le console, Xbox, GameCube, GBA e PS2. Basta cambiare il suffisso e il gioco è fatto. Anche se non all'altezza della sua sorella maggiore, la vecchia PlayStation riesce ancora ad incantare. La grafica è quanto di meglio si possa sperare per un gioco a 32Bit. Uscita imminente.

Spider-Man 2 Enter: Electro: combo e attacchi speciali per il secondo gioco incentrato sulle vicende del supereroe più complessato dell'universo. La difficoltà rispetto all'originale è stata incrementata, soprattutto il lavoro degli sviluppatori si è incentrato in gran parte sull'intelligenza artificiale dei nemici. L'uscita è prevista per quest'estate.

X-Men - Mutant Academy 2: ancora supereroi e ancora videogiochi. Il mercato sembra voler sfruttare appieno ogni possibile risorsa, non scappa proprio nulla. Ogni "brand" che funziona viene spremuto fino a che i giocatori non ne possono più, proprio come in questo caso.

Che gusto ci trovano a fare il secondo episodio di X-Men, un gioco che già in origine era scarno e senza pretese? Vedremo come reagirà il pubblico, quando il gioco uscirà, in estate.

World's Scariest Police Chases: tratto da una popolare serie televisiva trasmessa in America dalla Fox, lo scopo di questo gioco è riuscire ad arrestare criminali di tutti i tipi. Dai semplici incoscienti che guidano in stato di ebbrezza ai più pericolosi terroristi e spacciatori di droga. La data di uscita non è ancora state resa nota.

INFOGRAMES

Tintin: eccolo! Non sarà un supereroe ma è ugualmente un tipo in gamba. Di chi parlo? Ma di Tintin naturalmente. Completamente in 3D, questa stupenda avventura vede come protagonisti tutti i personaggi della fortunata serie a cartoni animati. Tra tutti spicca per simpatia il cane-compagno di Tintin, Milou. L'uscita è prevista per Settembre 2001.

Nicktoons Racing: ancora una raccolta di personaggi che gareggiano su auto o simili. Ma dico, la fantasia dove è andata a finire? Fortunatamente il gioco sembra proprio carino, molto colorato e divertente. Lasciamo perdere l'originalità, ovviamente. Il periodo esatto per l'uscita non è stato ancora reso noto.

CAPCOM

Mega Man X6: in questo ultimo episodio, Mega Man cercherà di scoprire perché i giganti "Reploid" sono impazziti. La meccanica di gioco rimane pressoché invariata. Le uniche novità riguardano tre nuovi sistemi di gioco che renderanno le missioni più intriganti. I fan della serie potranno rincontrare cinque Boss sconfitti nei precedenti episodi. L'uscita è prevista per l'Autunno 2001.

One Piece Mansion: Capcom sembrava davvero orgogliosa di presentare questo originale puzzle/strategy game. Il giocatore dovrà prendersi cura della casa, proprio come un amministratore di condominio, e cercare di guadagnare soldi per costruire altre stanze. Inoltre sarà necessario prestare attenzione all'umore dei residenti, troppo stress potrebbe indurli a vendere l'appartamento. L'uscita è in previsione per l'Autunno 2001.

EA SPORTS

Madden NFL 2002: tutti i possessori di PlayStation considerano Madden un classico. Così, nonostante sia presente sul mercato una versione per PS2, EA Sports non poteva certo esimersi dal soddisfare gli utenti della PSOne. Sono state introdotte nuove modalità di gioco e nuove tattiche da applicare sul campo durante la gara. L'opzione Classic è una vera e propria chicca e permette di giocare con l'interfaccia grafica utilizzata nel mitico Madden '93 (il primo titolo a dare una svolta al football americano virtuale). Data di rilascio: Fine 2001.

UBI SOFT

Disney Pippo Fun House: nel corso del 2001 UBI Soft porterà su PSOne uno dei personaggi più popolari del mondo Disney: Pippo. In Disney Pippo Fun House, Pippo invita i giocatori nella sua dimora, per mostrare loro la sua sala di proiezione. Purtroppo, finché non verranno trovati alcuni oggetti lo spettacolo non può cominciare. Sarà compito dei giocatori aiutare Pippo a esplorare la sua stessa casa (dentro e fuori!) e risolvere gli enigmi che gli permetteranno di trovare gli oggetti mancanti.

gamecube

SEGA

Phantasy Star Online v.2: secondo titolo annunciato da Sega per GameCube: dopo Monkey Ball, arriva la killer application per DC con all'attivo oramai più di trecentomila utenti registrati. L'annuncio é di grande rilievo perché, ancorché all'oscuro dei piani di Nintendo per l'online gaming su GC e con le ultime dichiarazioni di Hiroshi Yamauchi (Gran capo di Nintendo) sul gioco online, visto come produttore di pochi volumi di guadagno e usufruito solo dagli hardcore gamer, il Sonic Team ha comunque deciso di portare il suo titolo sul 128bit Nintendo, preferendolo alle altre console di nuova generazione e in particolare a PS2, che ha un futuro modem sicuramente più concreto.
Buone notizie quindi per i fan Nintendo, mentre sul fronte del gioco vero e proprio non dovrebbero esserci notevoli differenze se non a livello grafico rispetto alla versione per DC, in uscita in questi giorni in Giappone.

Monkey Ball: ecco il primo titolo di Sega, e in particolare di Amusement Vision, per GC: si tratta della conversione di un coin op uscito da poco in Giappone e che vede protagonista una scimmia rinchiusa in una sfera correre per i vari livelli proposti. Il nostro compito è quello portarla sana e salva all'uscita, cercando di non rompere la sfera trasparente e raccogliendo più sfere possibile lungo il cammino, il tutto seguendo un concept simile a quello del vecchio Marble Madness. Confermata la modalità per quattro giocatori in contemporanea, mentre i livelli disponibili sono tre ma sono presenti anche livelli segreti.

ACTIVISION

Spider-Man - The Movie: nessun ritardo è previsto rispetto alla versione per PlayStation 2, quindi Estate 2002 anche per GameCube. Innegabilmente siamo curiosi di vedere su quale delle due console Spider-Man verrà sviluppato meglio. Con un supporto così massiccio a tutte le tre console a 128 Bit avremo sempre più spesso lo stesso gioco in tre versioni differenti. La scelta di quale acquistare, ovviamente se possedete più di una console, potrebbe rivelarsi un problema sgradevole.

ACCLAIM

All-Star Baseball 2002: forte della licenza Major League Baseball, All-Star Baseball 2002 può vantare ben settecento giocatori professionisti e tutti gli stadi ufficiali. Se ancora non vi bastasse, con l'opzione "Turn Back the Clock" avrete anche la possibilità di indossare le divise più famose del passato.

Exteme G3: deserti, ghiacciai, città e foreste sono solo alcuni degli scenari di gara interattivi presenti in Extreme G3. Con la modalità "split-screen" due giocatori potranno sfidarsi in gare testa a testa o cooperative.
Uscita: Autunno 2001.

LUCASARTS

Star Wars Rogue Leader - Rogue Squadron II: sviluppato da Factor 5 in strettissima collaborazione con LucasArts questo ennesimo gioco della serie Star Wars dovrebbe, a quanto dicono i programmatori, sfruttare al massimo la potenza hardware sprigionata dal GameCube. Mah!
Ci credono così stupidi? La console non è ancora uscita e loro pensano di averla già spinta al massimo? Roba da matti! Comunque il gioco sembra realmente carino.
L'uscita è prevista per l'Autunno 2001.

xbox

EIDOS

Mad Dash Racing: si tratta di un titolo prodotto esclusivamente per Xbox. Combina l'alta velocità tipica delle gare di 'combattimento automobilistico' (tutti ricorderete il mitico POD) con la competizione garantita dalla modalità multiplayer. Le gare si svolgono in scenari apocalittici, i nemici principali sono delle creature provenienti dall'Ade, uno di questi è Hex, un diavoletto con moltissimi scorbutici amici.
La violenza in questo genere di giochi non ha limite e le vostre auto saranno equipaggiate con armi devastanti e spettacolari.
Ogni personaggio presenta 3 differenti abilità: Dash, Bash e Glide che possono aumentare o diminuire ricercando alcuni oggetti disseminati per le aree di gioco. Nella modalità single Player il vostro obiettivo principale non sarà semplicemente vincere tutte le 7 gare ma dovrete anche distruggere i 2 due boss nemici. Data di rilascio: Fine 2001.

MICROSOFT

Project K-X: sviluppato da una casa giapponese indipendente, Dream Publishing, Project K-X è il più realistico fighting game creato per Xbox. Seiichi Ishii, direttore dello sviluppo, è considerato in Giappone come uno dei più grandi creatori di videogiochi. Ha iniziato la sua carriera prendendo parte al progetto Virtua Fighter e Tekken. Recentemente Ishii ha lavorato a The Bouncer.

Project Gotham Racing: si tratta di un divertente racing game ambientato sulle strade di 200 differenti città dove si potranno scontrare in contemporanea fino a 20 differenti veicoli. Un sistema di analisi giudicherà le performance di ogni pilota stilando classifiche e sventolando giudizi sulla condotta di guida. Per quanto riguarda il multiplayer è possibile suddividere lo schermo in 4 differenti aree giocando in contemporanea sullo stesso televisore.

Nightcaster: é un action game che presenta interessanti elementi come magia (real-time spell), combattimenti ed esplorazione. Il protagonista si chiama Arran, un giovane ragazzo prescelto dalle forze della luce i cui poteri si sono sviluppati dopo lunghi anni di addestramento.

Durante la sua avventura Arran apprenderà più di 40 differenti magie che gli consentiranno di battersi contro 30 specie di creature nemiche. Ovviamente l'obiettivo principale di Arran sarà quello di sconfiggere le forze oscure portando nuovamente a splendere la luce sul mondo.

Oddword Munich's Oddysey: é uno dei più attesi titoli per Xbox e devo ammettere che è stato anche uno dei pochi giochi per la console di Microsoft presenti all'E3 che mi ha impressionato favorevolmente. Si tratta di un viaggio in 3D nella vita di Oddword nei panni di Mudokon e del suo amicone Gabbit. Sarete in possesso di incredibili poteri psichici, abilità speciali e poteri particolari. Dovrete scegliere di volta in volta quale personaggio utilizzare in base alla situazione che avrete di fronte.

Halo: altro titolo di rilievo sviluppato da Microsoft in collaborazione con Bungie Software e destinato alla sua nuova piattaforma di intrattenimento ludico. Si tratta di uno shooter ambientato in un imprecisato futuro che vi permetterà di interagire con diversi tipi di situazioni di gioco. Dovrete combattere a piedi, guidare veicoli da guerra ed imparare ad utilizzare potenti arsenali militari umani ed extraterrestri.
Il vostro obiettivo principale sarà svelare a tutto il mondo il terribile segreto di Halo...

Azurik - Rise of Perathia: vestite i panni di Azurik, un giovane guerriero a cui è stato affidato il compito di difendere i 4 sacri elementi: acqua, fuoco, terra e aria. Viaggerete nelle terre del vastissimo regno degli elementi e sarete coinvolti in una serie di missioni nel tentativo di non fare avverare un'apocalittica profezia... ma potrebbe già essere troppo tardi.

Amped: Freestyle Snowboarding: si tratta del primo snowboarding game dedicato prettamente al freestyle. Non esistono avversari o tempi da abbattere, il vostro unico obiettivo è lo spettacolo ed il divertimento. Imparate tutte le più fantasiose evoluzioni di un freestyle snowborder, fatevi notare dagli osservatori internazionali e cercate di diventare una superstar mondiale! Il gioco si sviluppa all'interno di 150 differenti tracciati.

ACTIVISION

Tony Hawk's Pro Skater 2X: Espressamente sviluppato per sfruttare al meglio (io non ci credo) le potenzialità dello scatolotto di Zio Bill, Tony Hawk's Pro Skater 2X conterrà molti nuovi livelli e altrettanti effetti grafici spettacolari. L'uscita è prevista in concomitanza al lancio di Xbox.

Tony Hawk's Pro Skater 3: come? Due Tony Hawk nel giro di tre mesi? Già, è proprio così, Microsoft sembra proprio affezionata al caro e spericolato skater. Entro l'inverno, infatti sarà disponibile nei negozi anche il terzo episodio della collana. Chi è che si lamentava di Lara Croft?

ACCLAIM

Dave Mirra Freestyle BMX 2: in Dave Mirra Freestyle BMX 2 il giocatore potrà scegliere il proprio ciclista e il proprio sponsor. Obiettivo del gioco è senz'altro quello di battere, negli otto percorsi disponibili, il famoso campione statunitense.
Uscita: Autunno 2001

Jeremy McGrath Supercross World: stesse caratteristiche della versione PS2 ma supportato dalla potenza Xbox. Chi, quest'autunno, possiederà tutte e due le console (beato lui) dovrà valutare bene prima di decidere quale versione acquistare.
L'uscita è prevista per Novembre 2001.

INFOGRAMES

Loons: da Infogrames un mix tra un Beat' em Up e un Party Game. Loons contiene alcuni dei più famosi e spassosi personaggi dei cartoni animati Warner. Duffy Duck, Bugs Bunny, Gatto Silvestro e molti altri ancora.
Il periodo indicativo di pubblicazione è Autunno 2002

Test Drive: dopo aver assistito alla presentazione della versione Xbox in sala stampa Infogrames, siamo giunti ad una sola conclusione: affascinante. Non vediamo l'ora di testarlo a fondo.
L'uscita è prevista per Novembre 2001.

CAPCOM

Genma Onimusha: il primo gioco Capcom che vedrà la luce su Xbox sarà senza dubbio questa versione di Onimusha appositamente rivisitata e ottimizzata per il potente hardware Microsoft. Non è stata ancora resa ufficiale una data di uscita.

Dino Crisis 3: terza volta con i dinosauri ma prima volta su Xbox. Shinji Mikami renderà felici nuovamente milioni di videogiocatori, quell'uomo non smette mai di stupirci. In Dino Crisis 3 saremo, indovinate un po', di fronte a terribili dinosauri ma nessun altro dettaglio, purtroppo, è stato ancora reso noto. Nemmeno la data di uscita.

Brain-Box (titolo provvisorio): ancora Capcom e ancora Shinji Mikami. Brain-Box è una simulazione di Robot nel quale il giocatore avrà il controllo di un potente androide. Siamo certi che non ne resteremo delusi . Non lo vedremo nei negozi prima della metà del 2002.

KONAMI

AirForce Delta Storm: se c'è un rivale che può rubare, a Ace Combat 4 di Namco, lo scettro di miglior gioco di simulazione aerea, questo è indubbiamente AirForce Delta Storm. E che rivale! Dando un'occhiata rapida a tutti e due i titoli non si può che confermare la supremazia grafica del prodotto Xbox. La velocità, le texture e gli effetti di luce sono tutti a suo favore. Il bello è che per riuscire a giocarci non dovremo nemmeno aspettare molto, è previsto, infatti, per Novembre 2001 (in versione americana, si intende).

Prodotti ESPN: ESPN è sinonimo di Americano. Quale miglior "brand" per una console tutta a stelle s strisce? Con un parco giochi sportivi davvero completo ESPN dovrà vedersela con i più temibili avversari della EA Sports. Chi sarà il vincitore?
Azzardo un'ipotesi: noi giocatori. Con cotanta concorrenza siamo gli unici che ne trarranno beneficio. Per dovere di cronaca eccovi la lista di giochi che ESPN pubblicherà per Xbox entro l'inizio del 2002: ESPN International Winter Sports, ESPN National Hockey Night 2002, ESPN NBA 2Night 2002, ESPN NFL Primetime 2002 e ESPN Winter X Games — Snowboarding 2.

LUCASARTS

Star Wars Obi-Wan: il leggendario Obi-Wan Kenobi è il protagonista di questo nuovo action adventure di casa Lucas. Grazie a Michael J. Gallo, produttore LucasArts, abbiamo potuto testare per qualche minuto questo splendido titolo. Sarà possibile usare la forza per spingere a terra gli avversari o recuperare armi a distanza.
Il principale strumento di difesa resterà comunque la fedele spada laser. Star Wars Obi-Wan sarà disponibile per il Day One di Xbox, ovvero l'8 Novembre 2001 (solo USA).

Star Wars Starfighter - Special Edition: dopo l'enorme successo di SW Starfighter su PlayStation 2, Lucas ha deciso di distribuire una versione speciale (sta diventando una moda ormai) tutta dedicata a Xbox. Per portare a termine tutte le quattordici missioni avrete la possibilità di utilizzare tre piloti differenti, ognuno con il proprio veicolo da combattimento. Disponibile in Autunno.

GAME BOY ADVANCE

CAPCOM

Breath of Fire: il primo capitolo di una delle più amate serie RPG di tutti i tempi. Uscita Inverno 2001.

Super Street Fighter II Turbo Revival: altro titolone apprezzato da milioni di giocatori. Giocarlo su Game Boy Advance è davvero uno spettacolo.

Final Fight One: basato sul Final Fight arcade e Super Nintendo utilizzerà con il cavo link l'opzione One on One

Mega Man Battle Network: l'obiettivo di questo gioco sarà, come sempre, quello di salvare il mondo. Il personaggio principale si chiamerà Netto .

Street Fighter Alpha 3: ancora un arcade Game trasferito su GBA. Questa console non ha rivali. Pensate che addirittura Square si era fatta avanti rendendosi disponibile per lo sviluppo di giochi GBA. Il presidente Nintendo, ancora indignato dalla scelta della software house di produrre solo titoli PlayStation, ha rifiutato con decisione. Ci vogliono le palle per dire di no a Square.

INFOGRAMES

Lucky Luke Wanted: prima produzione GBA per Infogrames. Il gioco sembra davvero carino, Lucky Luke potrà saltare, sparare, arrampicarsi e raccogliere oggetti. Grazie al cavo Link sarete in grado di disputare partite in multiplayer..
Uscita prevista 2002.

KONAMI

Frogger: prequel del gioco in uscita per PlayStation 2, in questo Frogger diventerete un giovane ranocchio alla ricerca dei segreti che si nascondono nel centro del tempio delle rane. Un action-plattform molto interessante.
L'uscita è prevista per quest'autunno.

Konami Krazy Racers: sulla falsariga del più popolare Mario Kart, ma con al volante alcuni dei personaggi Konami più conosciuti. E' divertente veder gareggiare su go-kart il Ninja di Metal Gear contro Dracula di Castelvania. Supporta il multiplayer.
Krazy Racer esce in USA in questi giorni.

EA SPORTS

Harry Potter and the Philosopher's Stone 2002: Harry Potter è una delle serie di romanzi più vendute nel mondo. Il Game Boy Advance sarà la prima console a 32-bit in grado di ospitare la versione virtuale di questa fantastica storia. Harry Potter è un titolo che fonde mistero, magia, pericolo e divertimento. Ogni giocatore sarà in possesso di poteri magici che saranno potenziati durante il primo anno di studio ad Hogwarts.

La versione per GBA si avvale di una interfaccia grafica in grado di rendere maggiormente l'idea dell'RPG e saranno presenti molti enigmi da risolvere.
Probabile data di rilascio: Autunno 2001.

UBI SOFT

Bonx: é uno dei primi action-platform-race per GameBoy Advance che prevede un gameplay davvero inimitabile, unico nel genere, che introduce nuove ambientazioni del tutto inusuali, all'interno delle quali ognuno avrà il suo cubo... Per capirci meglio...
Ogni giocatore viene catapultato in un universo geometrico distorto composto da linee e strane forme nel quale sarà possibile scegliere quale dei 4 gladiatori geometrici impersonare. Ovviamente grazie al cavo link del Game Boy Advance sarà possibile scontrarsi in quattro nella modalità King of the Hill nella quale i giocatori saranno trasportati in piccole arene ricche di pick-up e cariche esplosive.

Rayman Advance: é sicuramente il più bel gioco per Gameboy Advance che abbiamo avuto modo di provare all'E3. UBI Soft lancerà il prodotto in coincidenza con il lancio della nuova console portatile di Nintendo il 22 Giugno 2001. Le numerose animazioni e una perfetta fluidità sono una ulteriore prova dell'ottimo lavoro dei programmatori. L'essenza che il creatore Michel Ancel aveva introdotto nella versione originale del titolo è ora evidente anche in questa versione. Il suo tocco è decisamente presente attraverso lo humor dei numerosi personaggi, la vivace grafica e il perfetto equilibrio del design nel gameplay. Viaggiando attraverso scenari come Dream Forest e Cave of Skops, avrete modo di raccogliere nuovi poteri, per utilizzarli poi nelle vostre avventure.

UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS

Spyro: Season of Ice: il tanto amato draghetto Spyro è tornato ed è pronto a lanciare le sue fiamme anche sugli schermi del Game Boy Advance. Il gioco è stato completamente ridisegnato e progettato per sfruttare a piento le potenzialità hardware della console portatile di Nintendo. In questa nuova avventura, Spyro dovrà salvare il suo amicone Zoe che è stato catturato dal malvagio mago Rhynoc. La ricerca di Zoe vi porterà ad intraprendere un viaggio pieno di pericoli attraverso il Fairy Realm.

In tempi di giro d'Italia inizia il nostro personale e aperiodico tour della produzione di videogiochi nella penisola: tante sorprese per chi era rimasto alla simulmondo...

Made in Italy - Raylight Studios

UN RAGGIO DI LU

Solo una cosa si può dire: era ora! Dopo anni di totale assenza nel campo della produzione di videogiochi, l'Italia torna ad affacciarsi allo sviluppo indipendente tramite la napoletana Raylight Studios, timida avanguardia di un nuovo settore produttivo tutto da scoprire e tenuto costantemente sotto osservazione da EGM Italia. La band partenopea si presenta inoltre sulle scene con credenziali di tutto rispetto. Infatti lo scorso 12 Aprile *Raylight Studios* è divenuta sviluppatore ufficiale per **Game Boy Advance** mentre a maggio è entrata tra i membri dell'**Indipendent Developer Program di Microsoft**, che, ricordiamo, è l'incubatore di Microsoft per i nuovi talenti atti a sviluppare su **Xbox**..

La storia:

Raylight Studios è una società fondata da tecnici esperti appassionati di videogame attivi nel settore sin dal 1995; fino al 2000 gli attuali componenti del team hanno collaborato allo sviluppo di titoli per **PC, PlayStation e GameBoy Color**, pubblicati da *Sunsoft Corporation e Midas Interactive* e distribuiti da *Infogrames* (*Puma Street Soccer*). Quando il marchio della vecchia società fu acquisito da un nuovo gruppo (2000), la maggior parte del team, animato dalla volontà di collocare sul mercato un prodotto altamente qualitativo, decise di iniziare una nuova avventura accettando la scommessa di restare indipendenti e fondare la *Raylight Studios s.r.l.*.

Nello stesso anno la prima demo giocabile, *GB Rally* per **GameBoy Color**, fu notata da molti publisher e sviluppatori, tutti mostratisi entusiasti. Nonostante la piattaforma **GBC** fosse in una fase oscura di mercato, a causa dell'imminente uscita del nuovo portatile della Nintendo, uno dei più importanti sviluppatori per **GameBoy Color** e **GameBoy Advance, Crawfish Interactive** (sviluppatore di giochi per Midway, THQ, Capcom, Infogrames e delle prime *tech demo* per **GBA**), notò il prodotto e oggi *Raylight* è fra i primi sviluppatori esterni nella lista di *Crawfish*.

Successivamente, *Raylight* ha inviato *GB Rally* a Nintendo of America, ottenendo la **licenza di sviluppatore ufficiale per GameBoy e GameBoy Color**, insieme ad un brillante report sul gioco. Ad agosto è cominciato lo sviluppo di **Blue Roses**, il versatile motore 3D multi piattaforma di tecnologia avanzatissima e tutto made in Raylight di cui è stata mostrata all'ECTS 2000 (Londra) la prima demo tecnica basata ancora su un gioco di rally. L'ultima demo giocabile basata su quella vista a Londra ha suscitato grande interesse e curiosità intorno a Raylight Studios, sia per i progetti propri che come possibile soggetto con il quale intraprendere partnership per lo sviluppo di progetti esterni. Attualmente al progetto del "rally game" si aggiungono **Ultimate Seal**, un gioco di azione/strategia a sfondo militare, **GBRally** 2 per GBA e **Italian Driving**, un gioco di guida arcade basato sullo stile di guida all'italiana che ha guadagnato alla Raylight l'ingresso nell'Xbox incubator program di Microsoft. Per conoscere meglio la realtà di Raylight Studios abbiamo quindi intervistato **Massimiliano di Monda**, vicepresidente della software house napoletana.

EGM: Ciao Massi, innanzitutto partiamo con un po' di storia: siete venuti alla ribalta con *GB Rally*, ce ne puoi parlare? I più nostalgici di noi lo assimileranno molto a *Trash Rally* per **NEO GEO...**
Massimiliano: *GB Rally* è una mia idea nata dal fatto che io amo i giochi di guida arcade e simulativi, partendo da *Ridge Racer* fino ad arrivare a *Sega Rally o Gran Turismo*. Sì, l'ispirazione l'ho presa proprio da lì, ho il **NeoGeo CD** a casa ;)

EGM: Abbiamo sottomano le foto e dobbiamo dire che sono molto belle, tenendo conto delle limitazioni dell'hardware.. E' stata dura arrivare a questo livello di qualità?
M: Sì, abbiamo cercato di spremere al massimo l'hardware a disposizione.

EGM: Staticamente sembra ottimo, ma in movimento? Si dice che giri a *60 fps*, vero?
M: Si, il nostro scroller è programmato in un ottimo Assembler, le altre parti di gioco sono in C ma tutto è stato ottimizzato per reggere quel livello di fluidità.

EGM: Avete avuto dei problemi per i troppi sprite delle auto sullo schermo? Le auto sono molte grosse rispetto a quelle delle produzioni analoghe su **GBC**.
M: Abbiamo semplicemente utilizzato tutte le risorse che il **GBC** può gestire, infatti siamo riusciti ad ottenere anche un effetto "riflessione" sui vetri delle auto, diciamo un effetto di luce. Per fare ciò, i vetri e la carrozzeria delle auto sono realizzati con due sprite differenti

I patiti di GameBoy possono versare una lacrima: forse non vedranno mai sul loro portatile questo Rally decisamente interessante.

CE SUL VESUVIO

EGM: Quindi doppio numero di sprite su schermo...
M: Eh si... è il massimo utilizzabile su **GBC**; infatti **Nintendo** ci ha fatto un ottimo report sul gioco.

EGM: Incredibile... Invece del comparto sonoro cosa ci puoi dire?
M: Il motore che controlla il sonoro è in fase di sviluppo, si può fare sicuramente di più di quanto non si sente attualmente sugli altri titoli, ma lo sviluppo è stato fermato...tutti i publisher hanno lasciato il **GBC**. Comunque continueremo a portarlo avanti se qualcuno si interesserà al titolo: musiche durante la gara, effetto motore, sgommate e collisioni, è tutto previsto...
Inoltre il gioco prevede anche la possibilità di modificare le auto, durante il campionato è possibile modificare le caratteristiche comprando pezzi e poi si può salvare tramite un sistema di password.

EGM: Quindi anche sul versante della longevità siamo tranquilli, non viene trascurata come spesso accade nelle attuali produzioni per **GBC**.
M: Anzi, devo dirti che ho visto molti titoli su **GBC** e molti sono deludenti: grosse licenze ma poco contenuto. In *GB Rally* è addirittura possibile giocare in 4 utilizzando la propria auto modificata.

EGM: Dicevi della giocabilità.. l'ispirazione è quella degli arcade, quindi il controllo delle vetture è molto simile.. giusto?
M: Sì, è arcade, il **GBC** non può offrire molto da questo punto di vista, comunque ci sono aderenze diverse per i vari fondi stradali.

EGM: Passiamo al tasto dolente...il progetto diceví va avanti, ma avremo la possibilità di giocarci tutti un giorno?
M: attualmente il gioco è in visione presso due grossi publisher...uno giapponese e l'altro americano; ci faranno sapere presto... ma la tendenza più diffusa è quella di analizzare *GB Rally* per proporci sviluppo sul 32bit. **GBA** è il futuro, **GBC** è morente.

EGM: Speriamo di poterlo vedere presto comunque, anche su quella console nuova non stonerebbe..
M: Abbiamo un progetto per **GBA** riguardo al rally.

EGM: Ecco.. I vostri progetti attuali?
M: Su **GBA** ne abbiamo due.. il rally e un platform/sparatutto alla *Metal Slug*, ma non posso dire di più per ora.

EGM: Il rally deriva molto da *GB Rally*, ma, tra le altre cose, ho sentito che ha una visuale simile ad *Out Run*, vero?
M: Per capirci, sì. Questo è quello che si aspettano gli utenti GBA. Magari *GBRally* lo inseriremo come dono nella cartuccia di *GBR2* come sottogioco.

EGM: Bella idea, due giochi al prezzo di uno...
M: E già! Non è male come idea...

EGM: Ottimo... abbiamo sentito di contatti invece con **Microsoft**. E' vero?
M: Certo: il nostro concept su un gioco di guida all'italiana è piaciuto molto e stiamo cercando di ottenere la licenza **Xbox**, anche **Microsoft** stessa si è interessata. Per scaramanzia non posso dirvi ancora nulla...vi terrò informati se passeremo l'approvazione.

EGM: Che ci dici invece sul modo di lavorare e trattare gli sviluppatori di **Nintendo**? C'è la leggenda che sia molto burbera e pretenda qualità.
M: Di sicuro pretende qualità! Io posso solo dire che dal 12 Aprile siamo sviluppatori ufficiali, grazie alla demo di GB Rally che abbiamo inviato a Nintendo.

EGM: E come supporto? Vi ha trascurati o si è sempre mostrata disponibile?
Microsoft si dice sia molto "aperta" con i nuovi sviluppatori...
M: Nintendo è un po' lenta nel supporto agli sviluppatori, mentre da Microsoft abbiamo riscontrato molta disponibilità, le voci sono giuste.

EGM: E da sviluppatori, chi vedete favorito per la prossima guerra delle console? *Hiroshi Yamauchi* ha dichiarato che se il **GameCube** non avrà il successo sperato nel corso dell'E3 non vedrà la luce...cosa ne pensate? Non credete sia un po' esagerato, visto anche il costante e notevole successo di **Nintendo** in America?
M: Mmh... io credo che **Xbox** sarà il futuro: **Microsoft** sta facendo un ottimo lavoro per gli sviluppatori, supportando anche i piccoli; in questo modo ci sarà molta competizione e quindi molti giochi validi.

EGM: Speriamo che movimenti il mercato, vista la stagnante situazione (escluso l'arrivo di *GT3* in questi giorni).
M: Non vedo molto bene la **PS2**... come videogiocatore non l'ho comprata. Non ha molti titoli originali; il **DC** invece è economico e ci sono titoli a bizzeffe anche molto originali come *Samba de Amigo* e ottimi come *Ferrari F355*.

EGM: Concordiamo; da possessori di DC siamo rimasti molto delusi da Sega ultimamente... avremmo visto bene il **Dreamcast** almeno per un altro paio d'anni.
M: Già, peccato. Anche il **Saturn** era un'ottima macchina, *Radiant Silver Gun* era uno dei migliori sparatutto.. Adoro anche il mio piccolo **N64**, peccato sia svanito così.... Mi spacco a giocare a *F-Zero X*, è grandioso.

EGM: Grazie di tutto allora. Speriamo allora in una lotta accesa per il futuro e di vedervi in vetta alle classifiche
M: Grazie a voi, speriamo...

Davide B.

I Raylight Studios al meglio: piccoli esempi delle potenzialità di Blue Roses, l'engine 3D sviluppata dal team partenopeo.

bleem! for GRAN TURISMO 2

Ovvero... PSCast

Prodotto da:	Bleem Inc
Sviluppo:	Interno
Giocatori:	2
Supporti:	Volante, VMU, joypad, VGA Box, Jump-Pack, bleempod
Web Site:	www.bleem.com e www.bleem.com/gt2bugs
Miglior caratteristica:	GT2 sul DC, prezzo basso
Peggiore caratteristica:	Difficile da trovare, richie de una propria VMU
Pagella	
Grafica:	8.5
Sonoro:	8.5
Originalità:	10
Longevità:	N.D.

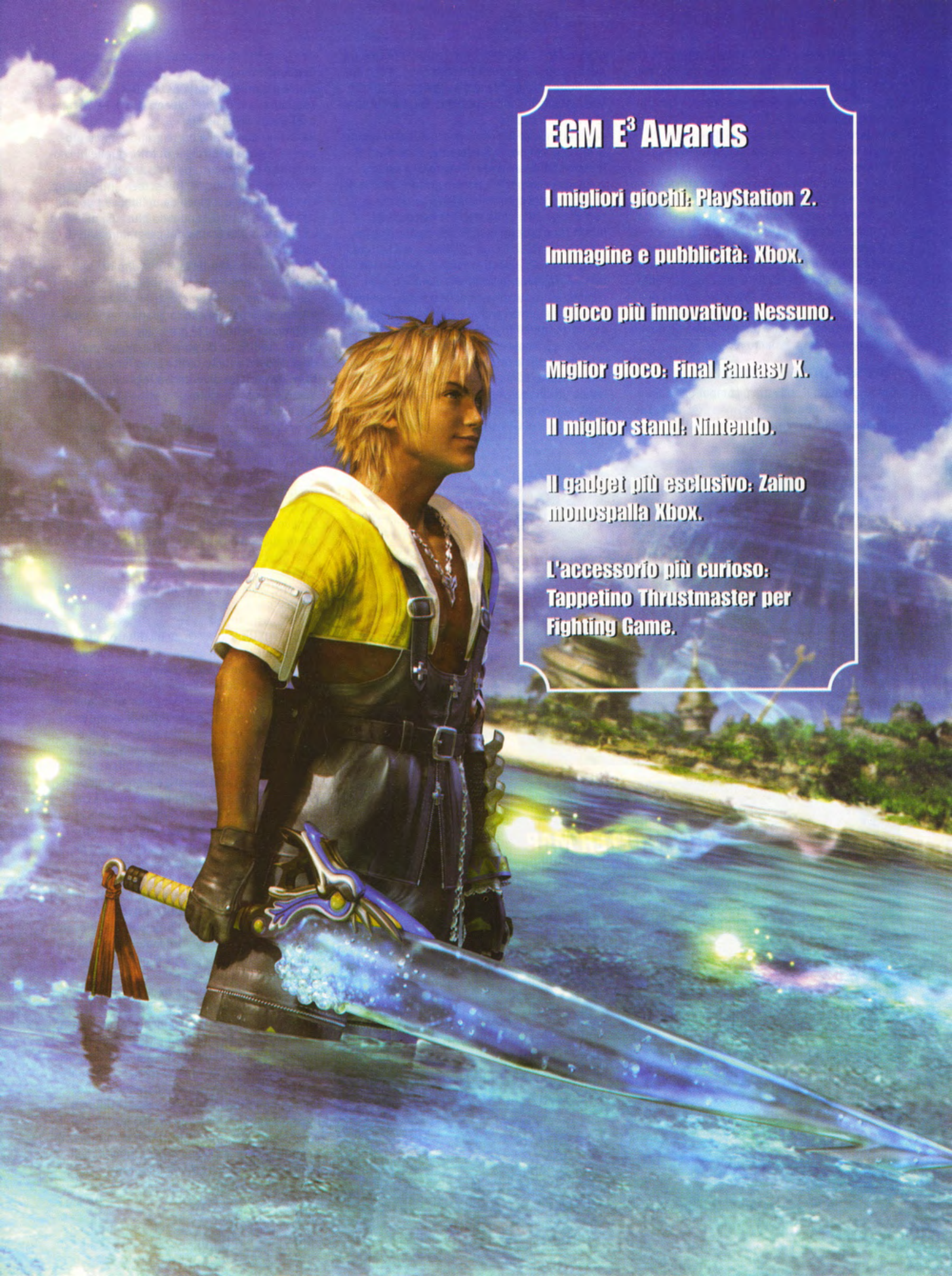
Da soddisfatto possessore di Dreamcast e appassionato di motori, ultimamente invidiavo un po' i proprietari della Ps2, in attesa di un GT3 che si annuncia fenomenale. Allo stesso tempo noi poveri utenti Sega dobbiamo accontentarci di Sega GT, più che buono, certo, ma non all'altezza dell'ultimo prodotto di Polyphony. Per questo attendevo con occhi speranzosi di verificare le promesse dei produttori di bleem!.
L'ultimo video presentato quest'inverno all'E3, avente protagonista una Nissan GT ONE che correva dettagliatissima in un passaggio in notturna, mi aveva illuminato gli occhi facendo rimanere viva una piccola speranza di vedere un episodio della serie di GT su Dreamcast.

Un po' di storia

Ora, "cos'è bleem?" si starà chiedendo la maggior parte di voi. Dopo aver avuto un discreto successo su PC, la software house bleem! dichiarava nel corso del 2000 di voler convertire per Dreamcast il proprio emulatore di Playstation. Proprio così: un programma che permette di utilizzare i vecchi giochi della console Sony sul fiammante 128 bit di casa Sega, rinomato oramai, tra le altre doti, per la sua plurifunzionalità. Detto così potrebbe sembrare uno scherzo, ma il bello deve ancora venire: visto il notevole potenziale di quest'ultimo, perché fermarsi ad una mera conversione? Ecco quindi che la software house statunitense annuncia diverse migliorie per i giochi emulati, come l'alta risoluzione e le texture filtrate.
Scioccati? Scossi? Prendete fiato perché non è ancora finita... La storia del bleemcast (soprannome che assunse il progetto nella Rete durante il suo work in progress) è molto travagliata e inizia più di un anno fa: nel primo annuncio ufficiale, era dichiarato che il programma sarebbe stato rilasciato in quattro pacchetti (o BLEEMPAK) contenenti ciascuno il codice compatibile con un centinaio di giochi, i quali avrebbero usufruito delle capacità del DC, come risoluzione a 640 x 480, texture filtrate, bilinear filtering, full-scene anti-aliasing e altre sciccherie che nemmeno Ps2, dal canto suo, poteva vantare sui vecchi giochi della sorella minore.
A rendere perfetto il tutto, una serie di periferiche appositamente sviluppate, che permettevano l'utilizzo su DC del Dual Shock e della memory card originale.
E' facile intuire come la notizia scosse la Rete: praticamente sarebbe stato come avere due console al prezzo di una, vista l'elevata compatibilità, il notevole dettaglio grafico e il basso costo (19.99$ a "pacchetto"). Sony intanto non stette alla finestra, e come già avvenuto ai tempi della versione per PC, si mosse contro l'uscita del prodotto. Poi per alcuni mesi il silenzio assoluto: nessuna news sui lavori in corso e la data d'uscita che slittava di mese in mese, fino a diventare TBA... così, mentre i più maligni ipotizzavano gravi problemi di compatibilità per tutti i cento giochi compresi in ogni BLEEMPAK, l'hype per il prodotto svaniva, coperto da quello per le nuove console annunciate e così anche la sua possibile uscita, visti i problemi in casa SEGA e lo stop della produzione DC.
I più maligni potevano avere ragione, vista l'atipica natura del prodotto: Il bleem, infatti, non emula l'hardware della macchina come gli emulatori classici, ma il suo lato software, permet-

tendo a ogni gioco di adattarsi e comunicare con la macchina su cui è fatto girare, in questo caso il DC; ecco quindi che ogni videogioco necessita di un "traduttore" speciale per operare correttamente. I possessori di PC conoscono già questo pensiero, su cui si basa oltre al bleem! per PC anche il famoso emulatore per Nintendo 64, l'UltraHLE.
Come un fulmine a ciel sereno ecco arrivare l'annuncio all'E3 dello scorso anno: il bleem uscirà in primavera, emulando solo un gioco per volta. La prima release sarà Gran Turismo 2, invece del più pronosticato Ridge Racer type 4 di cui erano girate diverse immagini e costerà sui 6$ ma conserverà tutte quelle migliorie precedentemente annunciate. Dopo ritardi, smentite e cambi di programma, ecco che il bleem! for Dreamcast è finalmente uscito negli States la prima settimana di Maggio ed ora possiamo recensirlo..

Adesso posso giocarci?

Come già detto il software è compatibile solo con GT2, ma in qualsiasi versione (PAL, JAP...) e con qualunque Dreamcast, l'importante è che questi siano compatibili con i MIL-CD (e cioè tra quelli costruiti prima di Ottobre 2000, il che non dovrebbe dare problemi a noi Italiani, visto che la quasi totalità delle macchine PAL è antecedente a quella data).
Appena arrivato il piccolo pacco mi sono venute le lacrime agli occhi: finalmente, dopo mesi di tentativi falliti cercando di usare GT2 sui vari emulatore Psx per PC, potevo giocare ad uno dei migliori giochi automobilistici in circolazione con una qualità e una stabilità ineccepibile. Infatti sono proprio queste due cose a stupire maggiormente: chi è un po' pratico del settore, sa quante volte questi emulatori mandano in crash il già precario Windows o quanto sono carenti dal punto di vista della qualità, con texture mancanti, errori grafici e simili; con il bleem! per DC potrete dire addio a tutti questi incubi...
Avviata la console con il CD inserito, apparirà una schermata con le opzioni da conoscere: impostazioni di default dei comandi, modalità di salvataggio (di cui parleremo in seguito), e una pagina chiamata "bug alert", in cui si evidenzia come alcune copie di GT2 siano affette da un bug che non permette di completare il gioco al 100%.
Seguendo poi una tecnica di swapping disk simile a quella adottata per il CD-X, bisognerà sostituire la copia del bleem! con GT2, Arcade o GT Mode disk che sia.
Passiamo quindi alla parte grafica: come promesso il gioco usufruisce di tutte quelle funzioni tipiche dei prodotti per DC; alta risoluzione, texture pulite e filtrate, full-screen anti-aliasing, che trasformano il gioco da un'innocua 500 ad una piccola Ferrari, rendendo giustizia al lavoro effettuato a suo tempo dai programmatori di Polyphony.
Per rendersi conto del lavoro svolto dal software, bisogna osservare i cartelloni pubblicitari, che possono essere letti in tranquillità anche alla velocità più elevate; a guadagnarne incredibilmente sono poi le macchine da rally e quelle modificate da gara: la maggior parte degli adesivi e delle scritte sono filtrate in maniera perfetta diventando leggibili e perdendo quel senso di miopia e pastosità avvertibili giocando su Psx.
La grafica in generale beneficia di un abbondante restilyng: l'enviroinmental mapping (il caratteristico effetto lucente sulle autovetture) diviene più realistico e morbido, le auto, in particolare nei concessionari, sono dettagliatissime (incredibili i fari della Lexus IS200 o la Lancer Evo VI) rendendo GT2 paragonabile a molti dei migliori racing game apparsi sul 128bit di casa Sega.
La versione da me provata era quella PAL di GT2 che inoltre ha perso le terribili bande nere sopra e sotto, causate dalla diversa definizione del PAL rispetto all'NTSC.
Tutto perfetto allora? Qualche difetto in realtà c'è, ma sono poche gocce nel mare: il motore grafico ogni tanto perde l'allineamento delle texture, rendendo visibili delle antiestetiche linee nere che altro non sono che gli spigoli dei poligoni, e la scarsa definizione di alcuni particolari (come gli sfondi), che essendo nati e pensati per il 32bit limitano le capacità del bleem!. A conti fatti comunque il bilancio è molto positivo: la parte sonora è identica all'originale e la giocabilità idem: l'unica nota è che è impossibile gestire in modalità analogica i tasti dorsali L e R del Dreamcast, che sono visti come digitali; solo la sterzata, impostata di default sullo stick, rimane come sul Dual Shock. Bleem! ha però un vasto supporto per altre funzioni: compatibile con il volante (quindi l'analogico per acceleratore e freno), il VGA Box, il Jump-Pack per le vibrazioni, due giocatori, le VMU, gli accessori originali Bleempod per collegare le memory Sony e Bleempad che è la versione DC del Dual Shock.
Le uniche note veramente negative sono la richiesta di una VMU completa che sarà formattata appositamente per il gioco e la mancanza di un distributore ufficiale in Italia. Quindi per acquistarlo, non vi resta che guardare i negozi d'oltremare o online oppure rivolgervi a qualche rivenditore che importa parallelamente, ricordandovi che in America viene venduto a meno di quindici mila lire; occhio quindi alle cifre troppo alte, piuttosto chiedete informazioni direttamente alla casa madre tramite mail per averlo in qualche modo differente (www.bleem.com).

Davide B.

A sinistra, una Subaru Impreza di GT2 visualizzata da Bleemcast. Si notano i cartelli pubblicitari assolutamente leggibili sullo sfondo e i dettagli dell'automobile, cui le sofisticate capacità di rendering di Dreamcast rendono finalmente giustizia, se paragonate all'ormai vecchio motore della Playstation 1.

Sotto, lo schema comandi di bleemcast per GT2 e la sua corrispondenza con i tasti del Dual Shock di Sony.

CONTROLLER MAP
(DEFAULT CONFIGURATION, STANDARD CONTROLLER)
L1 REAR VIEW
STEERING
REVERSE
R1 CHANGE VIEW
BRAKES
EMERGENCY BRAKE
ACCELERATOR
START
Hold R-Trigger to view manual shift configuration.
A CONTROLLER MAP
B SAVING GAMES
X BUG ALERT!
Y BACK TO MAIN

EGM E³ Awards

I migliori giochi: PlayStation 2.

Immagine e pubblicità: Xbox.

Il gioco più innovativo: Nessuno.

Miglior gioco: Final Fantasy X.

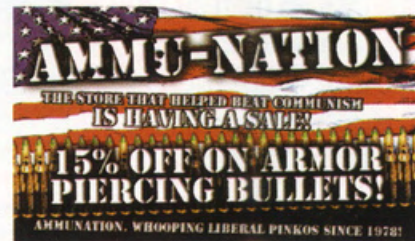
Il miglior stand: Nintendo.

Il gadget più esclusivo: Zaino monospalla Xbox.

L'accessorio più curioso: Tappetino Thrustmaster per Fighting Game.

Preview

Questo Mese...

Nonostante i malumori diffusi e le recensioni spesso negative, é ancora la PS2 a fare questo mese la parte del leone (anche se per la prossima uscita sospettiamo fortemente un sorpasso targato GBA). Tra le 20 preview riservate al più recente prodotto targato Sony é d'obbligo segnalare l'atteso Extermination e l'interessante GTA3, che si annuncia alla grande. Peccato che la Sony abbia svelato solo all'E3 i propri piani per l'online gaming: ho assistito ad alcuni scontri in rete a GTA su PC e vi assicuro che ne sarebbe valsa la pena.
Le altre piattaforme, anche se meno presenti a livello numerico, ci regalano news e informazioni su titoli di grande interesse: Rayman per GBA, Mario Party 3 e Tony Hawk per N64, Mat Hoffman per PS garantiscono tutti lunghe ore di divertimento con il joypad fra le mani. Alla fine, ovviamente, c'é lui, il gioco con più anteprime nella storia di EGM: Sonic Adventure 2 promette da tempo di essere il gioco dell'Estate, e ad ogni mese che passa le promesse mantenute aumentano sempre più.
Un buon motivo in più per non pensionare il nostro Dreamcast, non ci stancheremo mai di ripeterlo su queste pagine.

Ammunation, il negozio che ha aiutato a sconfiggere il Comunismo, é lo "sponsor" del sito di GTA3. Fateci un salto...

TOP 5 Preview

1. Sonic Adventure 2	Dreamcast
2. GTA3	Playstation 2
3. Rayman	GameBoy Advance
4. Extermination	Playstation 2
5. Mario Party 3	Nintendo 64

Giappone USA

FILTRO PER CAPELLI

Nella versione americana di Extermination la pettinatura di Dennis è diversa dall'originale giapponese. Tale modifica è stata apportata perché non assomigliasse troppo a Gabe Logan di Syphon Filter.

Extermination

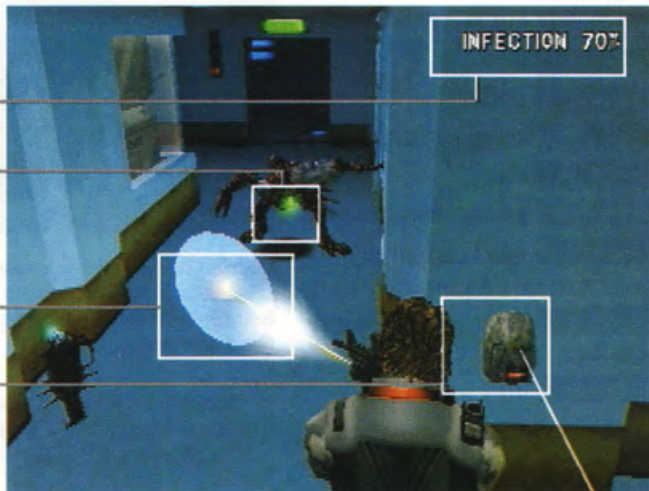
Prodotto da: Sony CEA
Sviluppo: Deep Space, Inc.
Giocatori: 1
Genere: Action/Adventure
Lancio: Luglio 2001
Provare anche: Syphon Filter (PS1)
Web Address: www.playstation.com
Il buono: Varietà di controlli, armi e oggetti fighi.
Il brutto: La versione d'importazione è troppo facile e si finisce in fretta.
Il cattivo: Quello che succede al vostro amico quando viene infettato, bleeaaa!

Se l'infettometro raggiunge il 100% siete fatti. Usate le stazioni di vaccinazione per riportarlo a zero.

La maggior parte dei nemici ha punti deboli specifici, come l'area verde sul petto di questo mostro. Passate in modalità prima persona per colpirlo.

Le luci sono spente in quest'area, usate la torcia sotto il fucile per vedere.

Non camminate oltre questo cavo o attiverete una trappola antiuomo. Tagliatelo con il coltello per continuare senza pericoli.

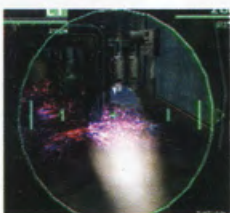
INFECTION 70%

ARMI PERSONALIZZATE

Gadget a volontà

Gli amanti delle armi adoreranno tutti gli accessori e gli optional che Extermination mette a disposizione per potenziare il fucile di Dennis. Oltre al classico mirino laser, potrete montare un mirino di precisione o un visore notturno. Sotto la canna principale potete applicare una torcia (per illuminare le aree più scure), una canna mozza o un lanciafiamme, entrambi dotati di munizioni indipendenti, che dovrete raccogliere in giro per il complesso, mentre per i proiettili normali sarà sufficiente visitare le apposite stazioni di ricarica. Dovrete inoltre cercare le tre parti nascoste della misteriosa "Arma definitiva". Non scaldatevi troppo, si tratta praticamente di un lanciagranate, utile soprattutto quando affronterete il boss finale.

Prendete Tomb Raider senza le tette e Resident Evil senza gli zombie, aggiungete un po' di Syphon Filter, una spruzzata di Metal Gear e un pizzico del film La Cosa, di John Carpenter. Ecco la ricetta di Extermination. Se per quest'estate cercate un po' di azione analoga a quella dei titoli citati per la vostra PS2, Extermination potrebbe essere la vostra unica speranza. Vestite i panni di Dennis Ripley, membro dei reparti speciali americani, inviato a investigare un incidente segreto in una base americana top-secret sita al Polo Sud. Una volta arrivati, (sorpresa) succede il finimondo. Il posto brulica di insetti mutanti e scienziati infetti. Dopo aver capito cosa è andato storto, oltre a cercare di mettere in salvo la pellaccia, dovrete anche evitare che il virus si diffonda ulteriormente.

Il gioco sfrutta principalmente una visuale in terza persona alle spalle del protagonista ma, in qualsiasi momento, si può attivare la modalità in prima persona per mirare con la massima precisione. Questa opzione si rivela utile contro tutti i boss del gioco, ma anche i nemici minori di solito hanno un punto debole illuminato a cui sparare in modo da eliminarli più velocemente. Se state esaurendo le munizioni potete usare il vostro coltello che, a differenza di Resident Evil, si rivelerà utilissimo per aprire le porte, tagliare i cavi di allarme e delle trappole antiuomo e, naturalmente, per uccidere i nemici più deboli. Altro oggetto importante è la batteria ricaricabile che portate con voi: usatela per aprire le porte elettroniche, attivare diverse macchine e salvare il gioco in determinati punti.

Oltre a un'utile mappa, disponete di una vasta gamma di mosse per esplorare i livelli tridimensionali di Extermination: potete strisciare nei condotti di ventilazione, saltare, arrampicarvi, accovacciarvi, rotolare, camminare di lato e scivolare lungo i cavi sospesi. Sfortunatamente non vi sono moltissime occasioni per sfruttare tutte queste mosse, abbiamo finito la versione d'importazione in soli due giorni. Tuttavia, Sony ha effettuato alcune modifiche sulla versione americana per aumentarne la difficoltà e, ci auguriamo, la longevità. Aspettiamoci nemici più coriacei nonché meno munizioni e kit di soccorso. Sarà sufficiente? Per scoprirlo... attendiamo notizie dalla Sony.

In senso orario dall'angolo in alto a sinistra: usate il lanciafiamme per "illuminare" contemporaneamente stanze e nemici. Uno sguardo ai livelli 3D, talvolta complicati. Ogni volta che venite colpiti il vostro infettometro aumenta; quando raggiunge il 100% la vostra salute massima scende e voi iniziate a perdere energia fino a quando non vi vaccinate. Usate il mirino di precisione e la torcia per sbarazzarvi dei nemici. Chiedete aiuto agli amici, ne avrete bisogno.

CI SUONA BENE

Per dimostrare come la PS2 possa contenere l'intero chipset della PS1 all'interno dei suoi formidabili circuiti, la ciurma Dma, sempre ricca di risorse, ha deciso di usare il chip PS1 del suono per gestire tutte le musiche e i cori del gioco. Questo permette alla scheda sonora della PS2 di sbizzarrirsi, libera da questi oneri, negli altri effetti molto realistici e in altre delizie sonore.

Grand Theft Auto 3

Prodotto da: Rockstar Games
Sviluppo: DMA Design
Giocatori: 1
Genere: Action
Lancio: Settembre 2001 (USA)
Anhe su: Xbox
Web Address: www.rockstargames.com
Il buono: Tutti i massacri di Grand Theft Auto, in puro 3D!
Il brutto: Gelati, camion e cartelle pieni di C4.
Il cattivo GTA 2 aveva una confezione più bella.

Liberty City potrebbe non essere una città reale, in ogni caso hanno tratto ispirazione da New York, vedremo fino a che punto...

Altro che i C.H.I.P.S! Il dipartimento di polizia di Liberty City è sempre pronta a catturare i cattivi ragazzi come voi.

CITTA' PIATTA

Frittelle?

Nel caso in cui ci fossero due o, addirittura, tre persone che non provano alcun interesse nel giocare a Grand Theft Auto 3 nel modo corretto e regolare, la DMA si è presa la libertà di includere nel gioco anche la "classica" prospettiva GTA, in cui la macchina da presa è posta dietro e sopra la testa. Così facendo, i giocatori vecchio stile possono rispolverare i giorni calmi e felici della loro giovinezza spensierata e ripensarci con orgoglio, nella sempiterna gloria delle immortali frittelle. Lo shot che avete davanti agli occhi è preso da GTA2, mentre questo qua sotto è solo un piatto pieno di frittelle. La vedete la correlazione? Certo che la vedete!

Facciamo un salto indietro nel 1997, quando i progettisti DMA, dalla loro base di Edimburgo, diedero in pasto alle masse il primo Grand Theft Auto. Era un progetto graficamente modesto, in grado di smuovere enormi porzioni di software e grandi movimenti d'opinione tra le masse. Da questo gioco presero inizio una cospicua serie di nuove professioni virtuali: quelle dei ladri d'automobile. Tutto questo nasce dal concetto del gioco che era, ed è, legato ai furti d'auto, che sono commissionati da chiunque sia in grado di affrontare la spesa per la vostra assunzione, il tutto condito con alta velocità e quanti più massacri possibili. Sebbene questi ultimi siano più opzionali che obbligatori, questi camminano di pari passo con l'ostinazione e l'attività criminale che insieme reggono tutto il peso narrativo del gioco.
Gli sforzi in GTA 1 & 2 per restituire l'aria hard-boiled dei romanzi di crimini e misfatti furono destinati al fallimento a causa dei limiti reali del software. Il prodotto appariva come un futile esercizio di ambientazione urbana dei giochi di macchine. Passando finalmente al gioco che avrete tra le mani, possiamo dire che nel 2001 GTA 3 ha fatto il grande salto, mantenendo in vita l'idea originaria, innestandola sul 3D.
Come hanno lavorato, quindi, DMA e Rockstar in questo nuovo campo? Realizzando un prodotto totalmente calato nelle mentalità a 3D, ricco di idee e di ambizioni. Probabilmente il più ricco di tutto il catalogo dei giochi in distribuzione.
La premessa, che è anche la vostra motivazione principale, ruota attorno ad un fallito colpo nella banca, nella quale siete stati beccati dalla polizia, ma, nonostante tutto, voi, insieme alla vostra fidanzata e a Miguel, siete riusciti a fuggire con il malloppo. Perché, perché, perché è sempre Miguel? In ogni modo, il colpo non è fallito per pura fatalità: qualcuno ha tradito. Non pensate che il gioco si snodi unicamente attorno alla vostra lecita fame di vendetta: l'attenzione alla trama è molto più morbosa di quanto non traspaia. Come principianti, sarete affiancati da Eight-Ball, un esperto di demolizioni specializzato in esplosivi. La struttura del gioco segue fedelmente l'impianto degli altri due, con i personaggi principali alle prese con un numero cospicuo di lavori e missioni, 50 obbligatori e altrettanti opzionali. Tutti i vostri obiettivi vi porteranno a progredire nella vostra missione principale. Non spaventatevi, le missioni non sono poi molto diverse l'una dall'altra: si tratta di rubare una dei 40 tipi di macchina del gioco, fare telefonate, cercare sulle pagine gialle e, soprattutto, guidare come pazzi verso il coronamento della missione. Beccare i boss della malavita, rubare altre macchine, consegnare merci per poi riti-

La complessa architettura e l'ambientazione nell'area industriale danno al gioco un'atmosfera abbastanza spettrale.

Car.

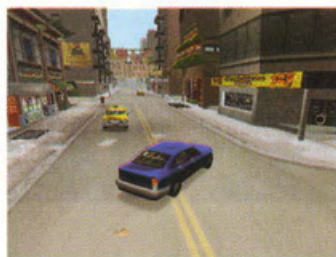
Jack.

RUBARE O NON RUBARE, QUESTO È IL PROBLEMA

Il Ministero della Giustizia statunitense (DOJ) definisce il furto d'auto come "un attentato, più o meno completo, al possesso di un veicolo a motore, condotto da un estraneo che può contemplare, o no, la minaccia o l'uso della forza". Secondo un rapporto dello stesso ministero, stilato nel marzo 1999, ci sono stati, tra il 1992 e il 1996, 49000 furti d'auto l'anno, macchina più macchina meno, contro una stima di 35000 durante il lustro precedente. È tempo di ingrossare ulteriormente la media!

Come nei prequel, commettete abbastana crimini sulle strade e gli "sbirri" usciranno allo scoperto. Un modo per farla franca é entrare in un negozio e comprarsi una bomboletta spray per cambiare il look alla vostra macchina! In un batter d'occhio... li avrete fregati!

rare la ricompensa, con la mente già rivolta alla prossima impresa.
Durante lo svolgimento di queste 50-100 missioni potrete vedere quanto sia stata maniacale l'attenzione dei progettisti ai particolari, pari solo a quella spesa per Shenmue. Ci sono anche missioni minori in cui dovrete farvi strada in locazioni strategicamente poste per conquistare il vostro obiettivo. Quando i punti vita cominceranno a scarseggiare, all'orizzonte compariranno le prime ambulanze alla ricerca dei feriti e degli eventuali morti. Volendo si può anche sparare ai medici, un preciso colpo in mezzo agli occhi aprirà i rubinetti di una curata, seppur troppo fumettosa, fontana di sangue. Lasciatevi dietro una scia di sangue e vedrete i pedoni angosciati telefonare dalle cabine alla polizia, che giungerà celere. Se però i pedoni non riuscissero a giungere, sani e salvi, ai telefoni pubblici... bè, niente polizia.
Grand Theft Auto 3 è un assalto visto secondo una diversa visuale. I progettisti si sono basati su circa 9000 foto e altrettante ore di video di New York City come riferimento. Gli effetti meteorologici, la pioggia, in buona sostanza, rende l'asfalto scivoloso e copre le strade e tutto il background con una patina lucente, ricca di realistici riflessi. Quando pioverà, i pedoni apriranno gli ombrelli. La concatenazione di causa e effetto nell'ambiente circostante è chiaramente visibile. Sparate a una finestra: il vetro andrà in frantumi e tutti, nell'area, ne risulteranno feriti. Lo stesso discorso vale per il fuoco. I palazzi sono sporchi e fatiscenti: in pieno rispetto delle atmosfere che questo gioco vuole ricreare. Il giorno rotola via in tempo reale, là dove 30 minuti varranno per 24 ore. Le nuvole limitano il sole, così come la nebbia limita la luce della luna piena. I solidi nel gioco avranno una media 30 fps, che è tutto sommato buona se si considera quanta roba c'è sullo schermo.
La vera bellezza del gioco è legata al modo in cui tutto è miscelato insieme, cosa che non si poteva considerare in un gioco basato solo sul 2D. Gli obiettivi delle missioni determineranno nella loro durata l'andamento del gioco. Per adesso, non ne abbiamo ancora viste tante installate. Questo però può essere il gioco in grado di risvegliare gli istinti omicidi, che Rockstar stava cercando.
L'architettura complessa e l'aspetto cupo dell'area industriale in cui l'azione si svolge restituisce al gioco un'aria coinvolgente e mozzafiato.

"E sta' giù!"

PROSSIMAMENTE

Fattore X

Se pensate che questo vada già bene, ricordatevi che GTA3 sarà presto anche su Xbox.

ICO-LINGUA 101

Sullo stile di Panzer Dragoon e Klonoa, il linguaggio di Ico è stato creato specificatamente per il gioco. Se Ico ha il vantaggio di essere doppiato in inglese, solo un altro personaggio (la regina) sarà accompagnata da sottotitoli, e solo quando parla direttamente a Ico. Il significato di tutti gli altri dialoghi rimane un mistero fino a quando non ricomincierete la partita daccapo, una volta sbloccati tutti i sottotitoli, potrete così capire tutti i misteri della prima volta. Un bel modo per incentivarvi a rigiocare il tutto!

Ico

Esiliato in un castello abbandonato perché nato con le corna, Ico, il protagonista dell'ultimo action adventure di Sony, oltre a dover fuggire dal sinistro maniero, deve liberare una principessa misteriosamente intrappolata tra le stesse mura. Per conquistare la libertà Ico deve saltare, arrampicarsi, nuotare, colpire, spingere e tirare, il tutto proteggendo la principessa che sta al suo fianco. Se a un primo sguardo il gioco puzza di già visto, la novità sta nel fatto che avrete bisogno della principessa per andare avanti. Solo con il suo aiuto potrete superare le porte magiche e usare i punti salvataggio.

Le ambientazioni del gioco sono stupefacenti. Ico penzola precariamente su precipizi profondi centinaia di metri, anche le montagne danno un senso di grandezza molto realistico. Gli enigmi sono molto più realistici e naturali rispetto ad altri titoli come Resident Evil. Che dobbiate abbassare la gabbia dove è imprigionata la principessa o attraversare il precipizio che vi blocca la strada, la soluzione da trovare è sempre molto logica. La grafica è particolarmente originale, ricca di effetti di luce, animazioni fluide e personaggi magnificamente renderizzati. La musica non è molta e lascia spazio a un eccellente utilizzo dei suoni ambientali che creano una tensione difficilmente ottenibile da un esercito di orchestrali.

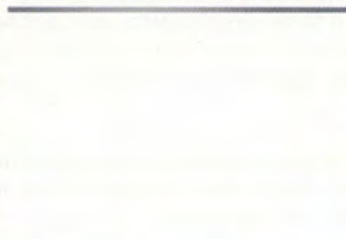
Traendo ispirazione da fonti come Where the Wild Things are, Panzer Dragoon, Heart of Darkness e Out of This World, questa romantica storia non brilla certo per originalità. Scopriremo come stanno veramente le cose quando Ico uscirà il prossimo agosto.

Una volta liberata, la principessa non vi abbandonerà quasi mai. Anche se la accompagnerete per mano la maggior parte del tempo, alcuni enigmi richiedono che vi separiate. Per fortuna potete sempre chiamarla e, nonostante tutti gli ostacoli fisici che si parano sul suo cammino, vi raggiungerà veloce ed obbediente.

Parte integrante di ogni gioco di questo genere, un buon sistema di controllo è un requisito assoluto. Fortunatamente Ico è molto transigente quando si tratta di afferrare cornicioni, recuperare da salti poco coordinati e balzare da catene sospese. Tutto ciò rende questo titolo particolarmente adatto ai giocatori alle prime armi.

La tenue luce del giorno contrasta duramente con i nemici di Ico. Orde di sinistri spettri si materializzeranno periodicamente minacciando la principessa. Potete attaccarli con la torcia facendoli svanire sotto i vostri colpi, ma se catturano la ragazza dovrete ricominciare dall'ultimo punto di salvataggio.

Tokyo Xtreme Racer: Zero

Un nuovo colpo in canna per Crave: Tokyo Xtreme Racer: Zero, la versione convertita per PS2 di TXR2, in arrivo in primavera. Per i neofiti sarà un piacere farsi coinvolgere in un gioco fatto da folli gare nel pallido plenilunio giapponese, mentre i fan della prima ora apprezzeranno di sicuro le oltre 125 vetture che questo gioco offre, i modelli truccati, un chiaro sistema di mapping, i comandi ben registrati, un'intelligenza artificiale più attiva che mai, molte variabili per la personalizzazione, un framerate di 60 fps, e, infine, la modalità a due giocatori, che mancava nella precedente edizione per DC.

Tsugunai

Tsugunai è il più recente gioco di ruolo Sony per PS2. Il personaggio principale Reis è un'anima raminga, separata dal suo legittimo corpo come punizione per il furto di una gemma preziosa. Per redimersi, Reis deve esplorare la terra, impossessarsi dei corpi degli altri per aiutarli a risolvere i loro problemi. A far girare bene questo RPG ci sono molte mini missioni di contorno, battaglie interattive e la musica di Yasunori Mitsuda (Chrono Cross).

Test Drive

A parte un paio di giochi dignitosi, usciti recentemente per DC, la serie di Test Drive non ha ancora trovato la giusta gloria sin dai tempi dello sviluppo Accolade per PC. Per fortuna, anche Infogrames é della nostra medesima opinione. I responsabili hanno così deciso di concedere un intero anno a Pitbull Syndicate, per riscrivere da zero il gioco. Il loro obiettivo è quello di riportare Test Drive alla qualità indiscussa dei gloriosi giorni andati. Da quello che si può vedere nelle prime demo, possiamo assicurarvi che Pitbull è sulla buona strada. Hanno deciso di mantenere lo stimolante impianto de "La Bella contro la Bestia": nel gioco, infatti, vedrete le più recenti macchine da corsa gareggiare contro le vecchie e muscolose e pericolose vetture dal passato di sfasciacarrozze. Il gioco può altresì vantare la licenza su ben 20 vetture ufficiali. Teatro delle competizioni saranno quattro vere città, come New York o San Francisco. Pitbull afferma che l'IA sarà quantomai realistica ed efficace, mentre non mancheranno il traffico caotico e i pedoni disattenti. Godetevi le prime immagini di questo prodotto che sin dalla sua uscita, prevista in estate, si candida come avversario di Gran Turismo 3.

The Lost

I ragazzi del team Irrational Games hanno deciso di rivoluzionare il genere survival-horror con il loro primo gioco per console, The Lost. Pubblicato dalla Crave e previsto per il prossimo inverno, il gioco è vagamente basato sull'Inferno di Dante. The Lost è la storia di una donna di nome Amanda che entra nel regno degli inferi per salvare la figlia, Beatrice, recentemente deceduta. Dato che il gioco si basa sui diversi gironi dell'inferno, gli sviluppatori si sono concessi molte licenze poetiche per rendere ogni area unica: saranno presenti scenari ispirati alla Seconda Guerra Mondiale e in stile antica Roma. Amanda sarà in grado di assumere quattro diverse forme, ognuna con la propria abilità e personalità. Potrà, per esempio, trasformarsi in guerriero o in ladro. La scelta del personaggio corretto sarà la chiave strategica del gioco, mentre le personalità conflittuali di ogni incarnazione condurranno il filone narrativo della storia. Sebbene la demo in nostro possesso sia ancora ai primi stadi di sviluppo, siamo rimasti positivamente impressionati. Tenendo conto delle precedenti opere del team Irrational, possiamo aspettarci una storia ben scritta e ricca di suspence a far da cornice al gioco vero e proprio.

La scelta della critica

I ragazzi di Irrational Games sono gli artefici di alcuni dei titoli più celebrati dalla critica videoludica. Ricordiamo: System Shock 2 e Thief: The Dark Project. Alcuni membri del team hanno messo lo zampino anche in Ultima Underground e nel primo episodio di System Shock.

Shadow Hearts

Il progettista Koudelka ritorna con un altro titolo horror e gotico, made in Sacnoth. Questa volta si tratta di un RPG, la cui uscita è prevista alla fine dell'anno. I combattimenti presentano alcune interessanti novità: fra tutte citiamo una ruota girevole che voi potrete stoppare con la sola ed esatta pressione di un tasto, aumentando l'impatto corpo a corpo o sfruttandone le correnti energetiche durante la fase magica. I personaggi avranno anche dei "punti di sanità mentale", destinati a decrescere durante la progressione delle battaglie, fino alla totale pazzia e la conseguente perdita di controllo.

Maken Shao

Maken X non è stato un successone sul DreamCast, ma Atlus crede così tanto in questo prodotto da volergli concedere una seconda possibilità sulla PS2. È sostanzialmente lo stesso gioco: dovrete fare i conti con la solita tonnellata di cattivoni e boss, armati fino ai denti delle più spaventose armi da taglio. In più c'è un tutorial, il supporto per il surround, e, principalmente, un cambiamento di visuale: dalla vista in soggettiva dell'originale DC si passa alla terza persona. Questo è quanto dicono i soliti ben informati...

I PRIGIONIERI DA CUI È COMINCIATO TUTTO

Al diavolo tutti quei noiosi secondini in P.O.W., di Codemaster! Se siete alla ricerca di qualche virile e avventurosa fuga dai luoghi di prigionia, preparatevi a lustrarvi gli occhi al cospetto dell'ormai classico P.O.W, di SNK, datato all'incirca 1988. I due prigionieri, Snake e Bart, si apriranno la via della fuga in puro stile Rambo: muovendosi, come ai bei tempi andati, da sinistra verso destra, menàndo cazzotti, coltellate, pistolettate, caricando centinaia e centinaia di guardie, armate fino ai denti.

Gauntlet Dark Legacy

Infilarsi con un guerriero nei dungeon alla ricerca di elfi da sterminare, e sganciare bombe, creando delle vere e proprie ecatombi di massa, volando su di un rudimentale aeroplano guidato da un giullare è delizioso. Midway ha incrementato il frenetico spirito di questo gioco con l'introduzione massiccia di nuovi livelli: adesso siamo a quota 60. Non solo, nuovi personaggi fanno la loro degna comparsa con un equipaggiamento ritagliato su misura, in funzione della propria personalità. Attacchi forti o deboli, abbinati a varie combo d'attacco o di difesa, rendono i combattimenti un po' più tattici.

Batman (tentative)

E' più facile trovare notizie sulla posizione della Bat-Caverna che sapere qualcosa di certo attorno a questo gioco, e ve lo diciamo in tutta onestà; ma vorremo anche darvi la possibilità di avere una prima impressione su questi nuovi screenshot del Caped Crusader, distribuito da Ubisoft. Come potete vedere, è basato sulla serie televisiva a cartoni animati, in più la grafica è promettente per essere a uno stadio così preliminare di sviluppo. Ma è difficile saperne qualcosa in tempi brevi, dal momento che non c'è traccia di questo gioco nella lista delle uscite settembrine.

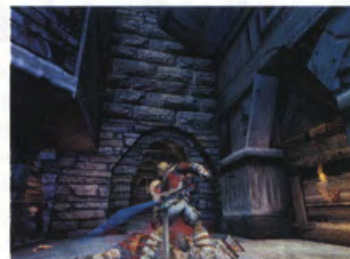
Prisoner of War

È probabile che Codemasters abbia fra le mani uno dei titoli più intriganti per PS2, legato a un gioco di simulazione di prigionia destinato a uscire quest'autunno. Controllerete quattro ufficiali alleati che devono fuggire dal campo di prigioniao, lavoro e concentramento. Prima Salonika, poi Stalag e Luft terzo, in modo da riunire poi le proprie abilità per sopravvivere alla massiccia prova del Castello Colditz. La discrezione e la segretezza sono essenziali per mettere insieme i supporti necessari per fuggire, in una lotta contro il tempo, contro gli esplosivi e quant'altro.

RUNE: IL MISTERO CON SAPIENZA

Le rune sono un antico alfabeto germanico, usate per la scrittura, la divinazione e la magia. Erano diffuse nell'Europa settentrionale, in Scandinavia, nelle isole britanniche e in Islanda tra il 100 avanti Cristo e il 1600 dopo Cristo. Iscrizioni runiche molto antiche sono state trovate in Nord America, a supporto delle teorie che sostengono che i vichinghi abbiano preceduto Cristoforo Colombo.

Rune: Viking Warlord

Se voi foste Ragnar il vichingo, cosa fareste? Esplorereste le 40 diverse ambientazioni, massacrando cani infernali, giganti di ghiaccio e il rianimato Ragnarin? Usereste i vostri poteri distruttivi per decimare i nemici? Più di 15 armi, 7.000 animazioni e la modalità in split-screen per due giocatori, sarebbero sufficienti per saziare la vostra sete di sangue? Scopritelo quando Take 2 Interactive lancerà questo titolo il prossimo luglio.

NASCAR Heat

Alla Infogrames sanno che NASCAR 2001 ha lasciato molto a desiderare, così hanno deciso di consultare i comunicati stampa della EA e confrontare direttamente i due giochi. Quando Heat uscirà la prossima estate, aspettatevi 19 veri tracciati della Winston Cup (esclusi alcuni circuiti come Indianapolis e Chicagoland), 26 veri piloti, tutti i ruolini aggiornati e gli schemi di colore che mancavano nel titolo della EA.

Naturalmente, tutte le opzioni di gioco che hanno reso Nascar Heat unico sulla PS1 saranno mantenute nella versione PS2. Le modalità campionato e gara singola, saranno ancora disponibili, così come tutte le altre modalità di corsa. Tuttavia, quello che fa emergere Heat dal mucchio sono le opzioni Beat the Heat e Race the Pro. Nella prima dovrete superare una serie di prove (sulla scia dei test per le patenti di Gran Turismo) create dagli stessi piloti NASCAR. Nella seconda vi confronterete con piloti del calibro di Dale Earnhardt Jr., Jeff Gordon, Mark Martin e Rusty Wallace: il sogno di tutti i fan NASCAR che diventa realtà.

Blood Omen 2

Kain tornerà sotto la luce dei riflettori grazie all'ultimo titolo della Crystal Dynamics: Blood Omen 2. Ambientato due secoli dopo gli avvenimenti svoltisi nel primo episodio per PS1, sarete chiamati a vestire i panni del malvagio Kain, il cui obiettivo è recuperare la spada Soul Reaver che, ovviamente, è stata rubata. Per portare a termine la missione dovrete sfruttare a fondo le vostre truculente abilità di combattimento, che comprendono l'uso di una vasta gamma di armi, ma anche di silenziose tecniche assassine. Ricordate, tuttavia, che le tendenze vampiriche di Kain richiedono che, di tanto in tanto, facciate "il pieno" a discapito di innocenti cittadini o di chiunque sia così sfortunato da incrociarvi attorno all'ora di cena. Dovrete essere viscidi stronzetti se vorrete sbarazzarvi dei nemici, e ancora di più se vorrete "alleggerirli" dei loro succhi vitali. Kain potrà inoltre fare affidamento su diversi poteri sovrannaturali come la telecinesi, utile per risolvere gli enigmi di cui il gioco è particolarmente ricco. Speriamo che siano più originali di quelli di Soul Reaver. Eidos lancerà il grande ritorno di Kain per il prossimo Natale. Se solo rimettessero Raziel sulla scatola del gioco, il mondo sarebbe felice, molto più felice...

UN NUOVO ARRIVATO

La nuova superstar della serie NASCAR si chiama Kevin Warwick, 24 anni, nuovo pilota del Goodwrench Chevy dopo la morte di Dale Earnhardt Sr. a Daytona, lo scorso febbraio. Già alla sua terza corsa è riuscito ad aggiudicarsi il primo posto nel circuito di Atalanta. Un ragazzo da tener d'occhio.

State of Emergency

Sembra che la specialità del team Rockstar sia fare macelli, dato che per l'autunno è previsto il lancio americano di State of Emergency. Incitate le masse alla rivolta nell'arco di 80 missioni ambientate in 4 diverse città. L'ambiente di gioco sarà completamente devastabile, la sofisticata IA spingerà le masse ad ignomignosi atti di vandalismo, il governo è pronto ad essere rovesciato e le bande criminali controllano le strade. Una via di mezzo tra Slashout e GTA3?.

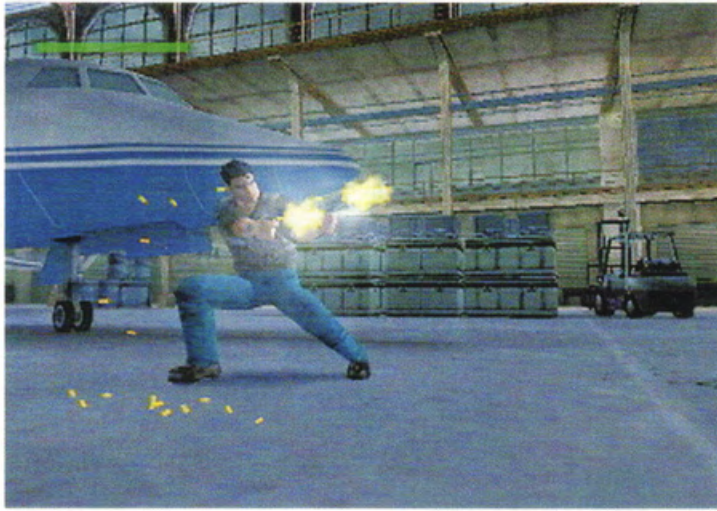
Smuggler's Run 2

I team di Rockstar e Angel Studios hanno unito le forze per produrre il sequel di uno dei primi successi per PS2: Smuggler's Run. SM2 sfrutterà una versione aggiornata dell'engine dello scorso anno e adotterà lo stesso stile di gioco "vai dappertutto". Il team di Rockstar ci ha confidato di essere consapevole della strana curva di difficoltà che ha caratterizzato il primo titolo, ma ci ha assicurato che il problema sarà risolto entro l'uscita del gioco. Le immagini qui accanto sono scene del gioco.

Madden NFL 2002

Nonostante tutto il clamore suscitato dal debutto di Madden 2001, le aspettative sono completamente soddisfatte. Alla fine, tuttavia, una grafica scattosa, movimenti goffi e l'assenza della possibilità di giocare online, hanno impedito a questo titolo di assurgere agli allori della gloria. La domanda è: Madden 2002 ha risolto tutte le precedenti beghe? Secondo EA il gioco è più veloce, ma non ne avremo la certezza fino a dopo l'E3. Nulla è stato detto per quanto riguarda il gioco online, ma c'è ancora tempo. La maggior parte dei cambiamenti riguarda la grafica: nuove animazioni, giocatori più dettagliati (compresi i volti), nuove Madden Card, si potrà anche giocare con i nuovi Houston Texans. Infine, il supporto per schermi 16:9 consentirà una visuale più ampia.

Dead to Rights...

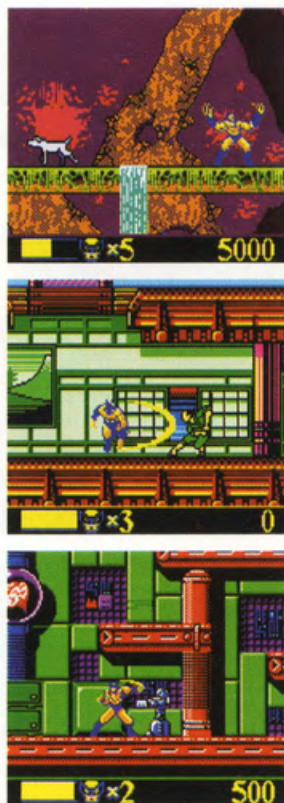
Eccolo, il nuovo gioco per PS2 sviluppato da Hometek, il gruppo americano di Namco. Non si sa molto a tutt'oggi se non che il team è alla ricerca, con questo prodotto, dello stesso feeling riscontrato nei primissimi film di John Woo. Possiamo aspettarci molti scontri a fuoco, inquadrature altamente drammatiche nonché spettacolari e violenti incidenti. Per adesso non è prevista nessuna data ufficiosa di realizzazione per Dead to Rights, ma vi terremo informati.

Rumble Racing

Mai come adesso l'eccitazione sale: dopo avere trascorso lunghe, proficue e soddisfacenti sessioni di gioco con il seguito di Nascar Rumble, di EA, possiamo affermare che questo nuovo gioco, in uscita estiva, sarà di ottima qualità. È sostanzialmente lo stesso gioco ma offre nuove vetture, nuovi power-up, nuove piste e la possibilità di fare evoluzioni.

Va detto che, però, la scelta delle evoluzioni disponibili non va oltre una limitata serie di torsioni e giravolte, che, se completate alla perfezione dopo un salto, garantiscono un'accelerazione aggiuntiva all'atterraggio. Attenzione: questo è l'unico modo sicuro per vincere e sopravvivere nei livelli più duri del gioco. Le nuove macchine, così come i nuovi tracciati, sono molto belle e curate, in particolare troviamo degli inediti tracciati studiati apposta per i salti e le acrobazie. Non troviamo ancora solo alcune macchine, ma anche alcuni dei mitici tracciati della versione precedente del gioco. Ora come ora il gioco sembra molto pulito, anche se non ci ha particolarmente colpito. Presenta molti effetti ben studiati e un framerate certamente omogeneo.

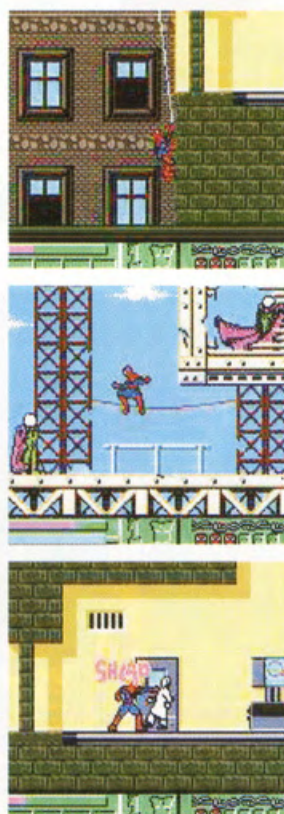
X-Men 2: Wolverine's Rage

Wolverine sta per tornare più infuriato che mai su GBC! Sembra veramente che i vari supercattivi del mondo non abbiano altro da fare che trovare sempre nuovi modi per conquistare l'orbe terracqueo. Questa volta Sabertooth e gli altri mutanti malvagi tenteranno di far fuori Logan con un'arma capace di disintegrare il suo scheletro di adamantio. Il nostro eroe, oltre ai soliti poteri, potrà utilizzare parte della sua energia mutante per aumentare momentaneamente la propria forza.

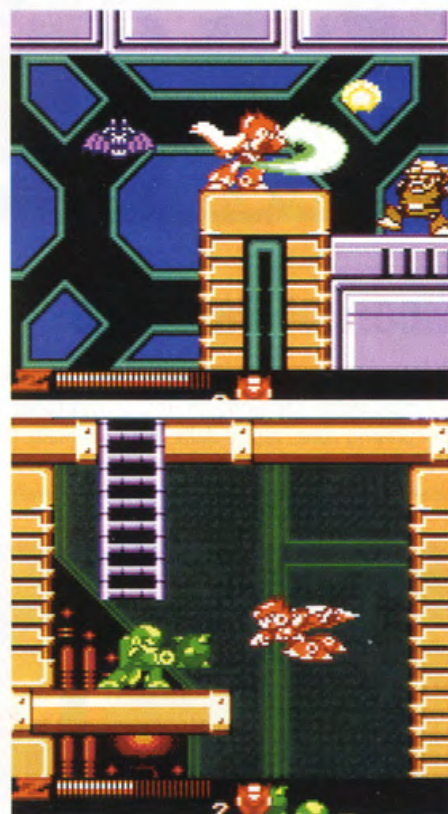
Speriamo che questo nuovo titolo sul più apprezzato degli X-man si differenzi in maniera sostanziale dai numerosissimi picchiaduro mediocri che affollano la ludoteca del GBC.

Commander Keen

Id Software ha adattato il suo primo cavallo di battaglia su PC, Commander Keen, su GBC. Commander Keen è un platform a scorrimento orizzontale che annovera alcune differenze con la versione PC. Graficamente sembra che il titolo sia decisamente sotto la media, ma CK punterà molto sulla giocabilità con decine di nemici, tre diversi mondi e numerosi puzzle che aumentano la longevità del gioco. In uscita quest'estate.

Spider-Man 2: Sinister Six

E' tempo di sequel, e Activision ci proporrà in estate un nuovo titolo ispirato all'Uomo Ragno. Spider Man avrà nuove mosse per immobilizzare i nemici o, quando serve, per battere in ritirata. Non mancheranno certo bizzarri power up come lo Spidey Shield. Naturalmente ci saranno anche nuovi nemici come Doc Ock, the Sandman (ma i Metallica che c'entrano??) e Kraven, giusto per dirne alcuni.

Mega Man Xtreme 2

Mega Man Xtreme su GBC altro non era che una compilation dei primi due Mega Man X per Snes. Mega Man Xtreme 2 inizia dove finiva il prequel, ma qui potrete impersonare oltre che Mega Man anche Zero. Capcom ha inserito la possibilità di cambiare personaggio "al volo" potendo così utilizzare le abilità di ognuno nel momento più adatto. Il giocatore, in base al personaggio che sta utilizzando in vicinanza della fine del livello, incontrerà boss diversi.

MMX2 sarà sugli scaffali in autunno.

Rayman

La mascotte Ubisoft continua il trend dei vecchi classici riadattati su GBA. Questa volta è la Digital Eclipse, veterana su GBC, che sta lavorando sull'avventura dell' uomo-raggio (anche se sarebbe meglio chiamarlo uomo-melanzana) su GBA.

I possessori del 32-bit Nintendo dovranno guidare Rayman nella sua prima avventura, (che per chi non se lo ricordasse è nata addirittura su Atari Jaguar), naturalmente con una buona dose di restyling cosmetico in modo da sfruttare pienamente le capacità del GBA. Sono stati promessi 60 livelli di puro platform, carino e pupazzoso come Rayman ci ha abituato. Il cattivone di turno, Mr.Dark, ha rapito gli abitanti del mondo di Rayman. I piccoli pupazzi sono la fonte di energia di Rayman, senza i quali non sarebbe altro che una piccola melanzana viola. Lo scopo del nostro eroe è di liberare dalle loro gabbie i piccoli amici e poi sconfiggere Mr.Dark nel suo antro segreto nella battaglia finale.

Man mano che Rayman avanzerà nella sua avventura acquisterà forza, abilità che gli permetteranno di volare come un elicotterino grazie alle orecchie, lanciare i pugni o afferrare gli anelli per superare i baratri. Nonostante le misure dello schermo del GBA, il gioco sarà ottimizzato in modo da poter vedere sempre chiaramente dove il nostro eroe dovrà saltare o aggrapparsi.

Sin dalla sua prima apparizione Rayman si è sempre distinto per i livelli visionari arricchiti da tantissimi colori e animazioni da cartone animato, e se già la versione per GBC era ottima, su GBA aspettiamoci un capolavoro. Rayman su GBA sarà in vendita in USA dall'11 giugno, contemporaneamente al lancio americano della console.

Heart of Darkness

Infogrames ha annunciato il porting per GBA di Heart of Darkness.

Come alcuni sapranno, in HoD si impersona un ragazzino alla ricerca del proprio cane, rapito dalle forze del male. Già uscito su PSX e PC, HoD è un ibrido tra Prince of Persia e Out of this World. E potrebbe essere un titolo perfetto per il potente portatile di Nintendo.

MEGA SUONI

Il titolo Capcom, in circolazione ormai da un decennio, ha una delle colonne sonore più canticchiate della storia. Anche se non si tratta di MP3, guardatevi The Mega Man Mod Archives(http://24.16.84.122/~rockman/m3a/index.shtml) per scaricare la musica della lunga lista di classici Mega Man.

Mega Man Battle Network

Mega Man Battle Network è ambientato in un remoto futuro dove tutti hanno in casa Mega Man-tamagotchi. In questo contesto il nostro compito sarà quello di intraprendere una sorta di guerra on-line e cercare di sconfiggere i programmi nemici creati dal computer. Il gioco è in vista isometrica e i combattimenti sono una combinazione riuscita di battaglie in tempo reale e a turni.

Sembra quasi un tentativo di creare un RPG con Megaman come protagonista. Molti forse avrebbero preferito il classico platform a scorrimento, ma credo che sia bene tenere d'occhio ugualmente questo titolo.

Spider-Man

Mystero, il malvagio signore delle illusioni, scende in battaglia contro l'Uomo Ragno su GBA. Il nostro amico cammina-muri, in questa nuova incarnazione da Activision, ha rinnovato il suo guardaroba dove troviamo tute protettive (si parla di una segretissima tuta nera), power up e attacchi speciali. Sembra inoltre che Spider-Man su GBA avrà molti punti in comune con la versione per PS.

Spider-Man dovrebbe atterrare su GBA questo autunno, e a giudicare dalle premesse Activision ha un titolo vincente tra le mani.

X-Men: Reign of Apocalypse

Potrebbe sembrare il solito titolo a scrolling orizzontale tipico del GBC, ma ci sono delle caratteristiche che differenziano questo nuovo gioco, ispirato ai mutanti più famosi del mondo. Profondità e varietà d'azione lo differenziano rispetto alla concorrenza.

Lo story Mode vi permetterà di giocare usando Rogue, Wolverine, Tempesta o Ciclope in grado, grazie agli attacchi speciali, di incrementare le proprie abilità. Non manca naturalmente la modalità versus che è in realtà un semplice picchiaduro uno contro uno.

Super Street Fighter II Advance

Essenzialmente Super Street Fighter II Advance è la conversione pari pari di Street Fighter II Turbo con tutte le combo del caso. Quest'estate gli appassionati della serie potranno combattere anche sul GBA, che grazie ai suoi 32-bit promette una conversione di una fedeltà mai vista. L'abbiamo potuto vedere al TGS e possiamo solo dire che siamo rimasti decisamente impressionati: il sistema di controllo è adattato alla perfezione anche se, ma speriamo che il problema sia risolto in fretta, abbiamo notato alcuni (lievi) rallentamenti.

Dimenticavo, naturalmente si potrà giocare uno contro uno grazie al cavo link.

Bounty Hunter

Prodotto da: Crave Entertainment
Sviluppo: Warthog
Giocatori: 1
Genere: Simulatore di volo/FPS
Avanzamento: 50%
Lancio: Inverno (USA)
Provate anche: StarLancer (DC)
Web Address: www.cravegames.com
Il buono: Una via di mezzo tra Wing Commander e Half-Life.
Il brutto: Non sono previste opzioni per il multiplayer o il gioco online.
Il cattivo: L'ordine del Culto della Luce virtuale che si incazza.

Le grandi navi non sono lì solo per essere guardate o per scoppiare - potete entrarci e camminare al loro interno.

I membri dell'Ordine del culto della Luce Virtuale sono in realtà inconsapevoli corpi ospitanti i Watchers, una potente razza aliena

PEDIGREE

Come farsi un buon nome

Il nome Warthog dovrebbe essere familiare a tutti gli appassionati di simulatori spaziali in circolazione. Dopo il lancio di StarLancer (per Chris Roberts, creatore di Wing Commander), hanno visitato anche l'universo di Star Trek con il titolo Activision "Star Trek: Invasion on the PS one". Tra gli altri giochi realizzati dal team Warthog ricordiamo Asterix il Gallo per PSX e PC, e Tom & Jerry per PSX e Game Boy Color. Ok, forse c'è qualche macchia sul loro curriculum, a meno che non amiate Asterix almeno quanto il giovane Dudlak.

Quale modo migliore per lanciare un gioco su licenza su una nuova piattaforma se non proporre qualcosa di veramente unico? Il team Warthog ci ha già fatto vedere di cosa è capace di fare con le simulazioni spaziali, ma ora Crave intende spingerli oltre, facendo uscire il giocatore dalla cabina di pilotaggio e mandandolo a spasso per un po' di sano sparatutto in prima persona.
A dire la verità, Bounty Hunter sarà più first person shooter che simulatore di volo. La differenza è che, invece di essere magicamente trasportati da un livello all'altro, sarete voi a dover raggiungere le varie zone del gioco volando attraverso lo spazio ostile, atterrare e uscire allo scoperto.
Esperimenti simili sono già stati condotti sul PC con risultati variabili. Secondo la Warthog la ragione è che la maggior parte di questi giochi utilizzava due engine diverse a seconda che il giocatore fosse a piedi o al comando della nave. Al contrario, Bounty Hunter sfrutta un solo motore grafico e un solo schema di controllo per entrambe le sezioni. Il risultato è una transizione completamente indolore tra le varie modalità di gioco a prescindere dalle ambientazioni coinvolte, che si tratti di passare dallo spazio alla superficie di un pianeta, all'interno di un'astronave madre o a qualsiasi altro tipo di scenario.
Da quello che siamo riusciti a vedere il risultato è eccellente. La breve demo in nostro possesso inizia con una battaglia nello spazio profondo. Girandoci verso un'immensa nave alla nostra sinistra, abbiamo notato una pista di atterraggio aperta. Dopo averla raggiunta, il nostro eroe ha preso un'arma e si è fatto strada lungo i corridoi della nave per salvare una ragazza. Roba veramente figa e tutto è filato liscio come l'olio.
Sebbene il gioco sia incentrato principalmente sulle sezioni in prima persona, dobbiamo ricordare che la Warthog si è fatta un nome con le simulazioni spaziali, quindi la parte del combattimento tra navi promette di essere molto coinvolgente. Possiamo considerare questo gioco come una specie di StarLancer con una grafica migliore e sei diverse navicelle da pilotare. La progressione lungo il gioco seguirà una trama ben precisa, condita da scene di intermezzo che accompagnano il giocatore verso l'obiettivo seguente. Crave e Warthog sono entrambi sicuri che tutti i filmati sfrutteranno il motore del gioco, niente personaggi renderizzati o FMV di cattivo gusto.
Death match online? Crave dice di no. Gli sviluppatori sono più preoccupati di produrre un ottimo gioco per un giocatore e di finirlo in tempo per la scadenza predefinita... beh... magari un'altra volta.

Gotham

Prodotto da:	Microsoft
Sviluppo:	Bizarre Creations
Giocatori:	1-2
Genere:	Corsa
Avanzamento:	30%
Lancio:	Inverno (USA)
Provate anche:	MSR (DC)
Web Address:	www.bizarrecreations.com
Il buono:	Città incredibilmente accurate.
Il brutto:	La data di uscita non è definitiva.
Il cattivo:	Strade prive di vita umana.

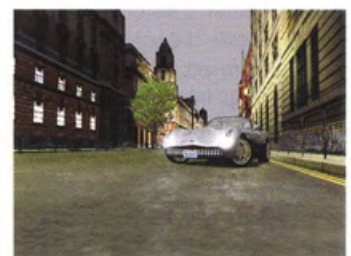
Notate i bellissimi riflessi in tempo reale sulla carrozzeria delle macchine.

Il team Bizarre ha già implementato diversi effetti atmosferici molto carini, e la versione che abbiamo visto non era neanche completa.

PUBBLICHE RELAZIONI

Propaganda

"Durante lo scorso anno abbiamo condotto un sacco di ricerche su come dovrebbe essere il fiore all'occhiello dei nostri titoli di corsa e che tipo di partner avremmo dovuto scegliere", ci ha confidato Garrett Young, responsabile del settore sport e corse di Microsoft. "Tra tutte le opzioni considerate, lavorare con Bizarre Creations ci sembrava la più logica. Sono stati grandi con MSR l'anno scorso, un gioco bellissimo, hanno esperienza nei giochi di formula 1 e hanno lavorato ad altri titoli come Fur Fighters. Alla fine abbiamo optato per il team Bizarre, decisione che si è rivelata la cosa migliore che potessimo fare sul fronte dei giochi di corsa. Non possiamo che dar ragione a Garrett, Bizarre ha un ottimo curriculum per quanto riguarda i giochi di corsa, specialmente per i titoli di F1 che hanno ottenuto un grandissimo successo sulla PSX, specialmente in Europa. Sembra che Microsoft rispetti la propria politica: fare quel che è meglio per i giocatori. Speriamo che i risultati mantengano le promesse.

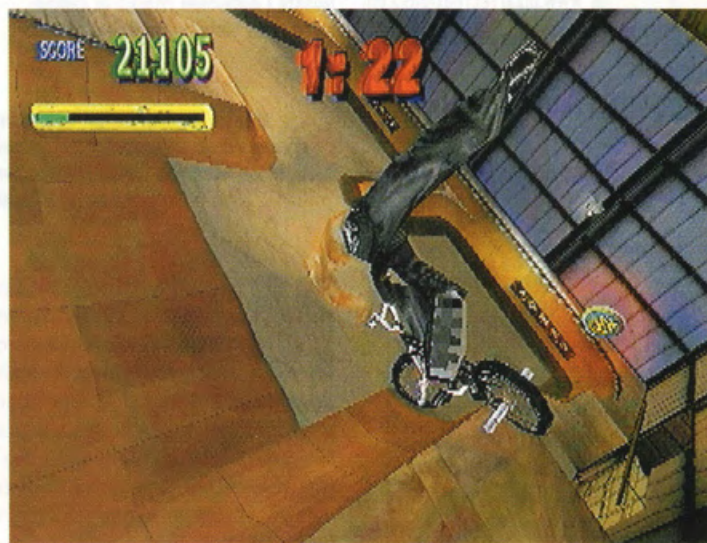
Microsoft ha corteggiato assiduamente gli sviluppatori di giochi perché lavorassero sull'Xbox e si occupassero di tutti i generi principali. I giochi di corsa sono importantissimi, non è stata quindi una sorpresa assistere alla presentazione di questo titolo in occasione del recente evento Microsoft Gamestock. Per gli sviluppatori di Bizarre Creations, lavorare a Gotham sull'Xbox sa di deja vu. Ventiquattro mesi fa il team era grossomodo nella stessa situazione mentre si occupava di MSR sul Dreamcast utilizzando kit di sviluppo incompleti. Il direttore responsabile Martyn Chudley è contento di poter sviluppare ulteriormente il sistema Kudos e portare le corse ambientate in città a un livello superiore: "quando abbiamo terminato MSR sapevamo che avremmo lavorato su un altro gioco di corse in città, ma non conoscevamo il formato, così abbiamo fatto qualche prova sul PC dove abbiamo avuto il tempo di riscrivere la fisica. Sapevamo inoltre che l'X-box avrebbe adottato la tecnologia Nvidia, così abbiamo lavorato con schede GeForce". Il team di Gotham sta realizzando il gioco con calma e sicurezza e a pochi mesi dall'inizio del progetto si vedono già molti miglioramenti: le auto sono dotate di texture che simulano i riflessi in tempo reale, la grafica é di eccezionale qualità. Come in MSR, tuttavia, le strade saranno sinistramente prive di pedoni. "Non popoleremo le strade di Gotham a causa di problemi legati alle licenze delle auto", dichiara Chudley, "cercheremo tuttavia di includere più rumori ambientali ed elementi come bidoni della spazzatura o cose con cui il giocatore possa interagire: bocche di aerazione che emettono vapore, foglie che svolazzano, fumo. In pratica cercheremo di rendere l'esperienza il più immersiva possibile." Microsoft e Bizarre vogliono sottolineare che questo progetto non è un porting, ma un'estensione. L'enfasi è tutta sull'azione arcade, i circuiti saranno profondamente rinnovati e godranno di nuove texture e un maggior numero di poligoni. Molti hanno criticato la mancanza di equilibrio tra azione e giocabilità di cui soffriva MSR. "Questa volta faremo in modo che sia molto più facile prendere confidenza col gioco ma anche più gratificante continuare. Migliorare l'appetibilità è il nostro obiettivo principale", spiega Chudley. La vera innovazione in MSR, tuttavia, era il sistema Kudos, che ricompensava il giocatore per le abilità di guida dimostrate, piuttosto che per la semplice velocità. Chudley spiega che il risultato ottenuto non lo ha soddisfatto completamente. "Il sistema Kudos era quasi nascosto, in sordina. Si facevano magari un paio di belle cose ma si ricevevano anche molte penalità, abbiamo quindi deciso di renderlo più amichevole." Bizarre vuole prendersi tutto il tempo per fare le cose per bene perché, diciamolo, c'è un sacco di competizione sul mercato. "Non si tratta assolutamente di un clone di GT", ci ha detto Garrett Young di Microsoft, "ma è il metro di paragone con cui dobbiamo confrontarci."

PREVIEW GALLERY

50, 200, 40, 20

INDISTRUTTIBILE

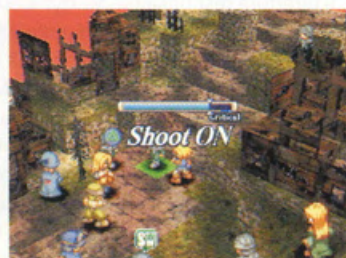
Sono rispettivamente il numero di traumi cranici, punti di sutura, fratture e lussazioni delle spalle subite da Mat Hoffman durante la sua carriera. A pensarci il tuo lavoro non è poi malaccio, non è vero?

Mat Hoffman's Pro BMX

Apparentemente Activision è stata spinta a realizzare questo nuovo gioco di BMX dai responsi positivi al piccolo "Tony Hawk's Pro Skater". Nel passaggio al nuovo sviluppatore Runecraft, THPS ha dato un mucchio di indicazioni per Mat Hoffman's Pro Bmx, ma il suo successore su due ruote ha trucchetti differenti(!), scenari modificati e alcune caratteristiche utili che renderanno il gioco un'esperienza abbastanza innovativa. Esempio: vi ricordate cosa non era prendere tutte quelle botte sul pavimento quando uscivate dalla rampa in Tony Hawk? In MH potete indirizzare la corsa e impostare un atterraggio orizzontale, cosa che è di per se stessa un salvavita. C'è anche il famoso editor di livelli, così come ci sono alcuni dei migliori corridori al mondo. Aspettatevi una colonna sonora punk/hip hop dei migliori artisti dell'Orange County (Californiani, per quel che possono valere...), e cercate Mat nei negozi verso Maggio.

Hoshigami: Ruining Blue Earth

Massima allerta per gli appassionati di RPG nipponici, che hanno già tra le mani Hoshigami: Ruining Blue Earth.

La struttura del gioco assomiglia molto a quella di Final Fantasy Tactics, ma ci sono alcune novità quali l'attacco a tempo (in stile Paper Mario), la possibilità di effettuare più mosse in un solo turno, un modalità "Dio" abbastanza intrigante, nella quale i personaggi ricevono poteri a seconda dello spirito celeste che scelgono di adorare, ed altro ancora. Lanciatevi attraverso gli intricatissimi sentieri e tra le più di 40 differenti missioni, e giocherete a quello che sembra essere l'RPG per PSone più promettente dell'anno.

ALADDIN VIRTUALE

Esistono un casino di platform basati su Aladino e se ne porta memoria fin dalla versione per Genesis. Ma se si vuole provare qualcosa che sia veramente diverso forse vale la pena di farsi un giro a DisneyQuest (potete scegliere tra Orlando e Chicago). Può anche essere costoso volare in VR attraverso le strade di Agrabah, ma è la cosa più simile a farsi un giro su un Tappeto Volante senza rischiare di farsi male. Per ulteriori dettagli ed alcuni filmati provate www.disneyquest.com.

Volfoss

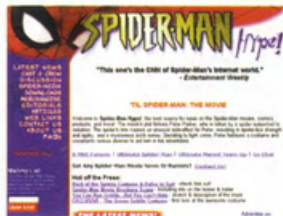
In Giappone è appena uscito per PSOne un nuovo RPG di Namco (probabilmente l'ultimo per Playstation 1). Volfoss, un RPG strategico sulla falsariga di Final Fantasy Tactics o di Vandal-Hearts, è ambientato in un mondo strano con un ancor più strano cast di personaggi. Gli scontri sono piuttosto facili, ma l'aspetto migliore è che ci sono più di 200 missioni, con sentieri intricati, e in più il sistema "Virtue/Evil" che ti permette di impersonare sia il bravo ragazzo che il gran bastardo nel tuo cammino verso il destino.

Arc the Land Collection

Abbiamo provato il primo disco della collezione e possiamo dirvi che c'è esattamente tutto ciò che vi potete aspettare: una grafica superata, una linea narrativa scarna e troppo breve, e una struttura di gioco stravecchia. Aldilà di tutto questo, c'è un robusto sistema strategico di battaglia che riesce a mantenerlo piacevole. Come gioco a se stante Arc the Lad non è molto spettacolare, ma essendo il preludio di una collezione di tre giochi (grazie alla Working Designs) rimane una bella introduzione a una serie che tutti gli amanti di RPG vorrebbero giocare.

Aladdin in Nasira's Revenge

In questo gioco, realizzato in esclusiva per la PSOne da Disney Interactive e da Eurocom, voi dovete controllare Jasmine, Iago, Abu e Aladdin nel tentativo di fermare Nasira, la sorella malvagia di Jafar. L'azione è quella tipica salta e attacca (avete in pugno una spada) ma ci sono più elementi di puzzle-solving di quanti ve ne aspettiate.

Questo sequel in America uscirà in agosto, ma a giudicare dalle immagini ottimamente definite, l'attesa potrebbe valere la pena.

PER CHI ASPETTA IL FILM

Dopo due importanti titoli per PSX vi chiederete se il film dell'Uomo Ragno uscirà mai. Beh, troverete la risposta e molto, molto altro all'indirizzo www.spidermanhype.com, il sito che Entertainment Weekly ha definito "la CNN del mondo dell'Uomo Ragno".

Non siamo sicuri che si tratti di un complimento, ma vi garantiamo che nessuno batte questo sito per quanto riguarda curiosità e indiscrezioni sul film.

Dave Mirra: Maximum Remix

Non proprio un sequel (potrebbe essere in lavorazione per la PS2!), ma piuttosto la versione originale di Dave Mirra Pro BMX con l'aggiunta di otto tracciati addizionali (per un totale di 20), di un livello Expert, di un sacco di nuove acrobazie e di tante nuove canzoni molto belle. I fan più affezionati del primo episodio si scanneranno per averlo (sempre che riescano a staccarsi da Mat Hoffman's Pro BMX). Dave Mirra: Maximum Remix dovrebbe uscire negli States il 18 maggio.

Dance Dance Revolution 4th Mix

Già uscito in Giappone, DDR 4th Mix vanta una playlist completamente nuova con alcuni remix dal capitolo precedente e canzoni che, in media, durano circa 30 secondi in più rispetto agli altri titoli della serie. In quest'ultimo capitolo rivedremo inoltre la celebre modalità Diet.

La cosa più interessante, tuttavia, è forse il nuovo stile di gioco a sei pannelli. Dovrete concentrarvi sui pad in alto, in basso, a sinistra, a destra e anche sui due pad diagonali, DDR diventa così un'esperienza completamente nuova, specialmente per i giocatori più esperti. Fan di DDR non indugiate oltre: procuratevi la versione d'importazione e date il via alle danze!!

Spider-Man 2: Enter Electro

Il supercattivone Electro ha trovato il modo di amplificare i suoi poteri elettrici. Per fare in modo che non combini guai, l'Uomo Ragno deve impedirgli di impadronirsi di tre diversi componenti necessari a costruire un diabolico dispositivo. Sulla scia del gioco originale, lo scontro si svolgerà nei luoghi più celebri di New York, ma con alcune novità. Il nostro supereroe preferito vanta una serie di nuovi attacchi, tra cui l'abilità di congelare e dare la scossa ai nemici, nonché alcune interessanti combo e diverse armature da indossare. Quando avrete dato l'ennesima ripassata di mazzate al mostrone di fine livello, vi verranno proposte le sequenze più interessanti dello scontro, quindi ricordatevi di sorridere all'obbiettivo quando l'Activision distribuirà il gioco in America il prossimo autunno.

SIMPLY THE BEST

Non si può fermare una buona engine grafica. Il motore di Tony Hawk, sviluppato da Neversoft, ha avuto talmente successo da essere utilizzato finora in non meno di cinque giochi: Tony Hawk's Pro Skater 1 e 2, Spider-Man 1 e 2, e Matt Hoffman's Pro BMX.

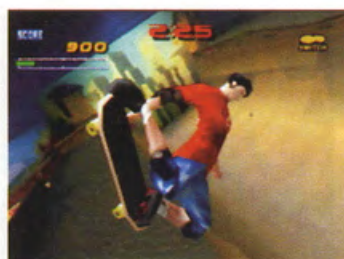
X-Men: Mutant Academy 2

Melius abundare quam deficere, o almeno questo è quello che il nuovo gioco dell'Activision sugli X-Men vorrebbe implicare. La giocabilità della serie non è cambiata molto, ad esclusione dei nuovi attacchi e delle mosse aeree che sono ora utilizzabili durante il combattimento. Sono invece disponibili sei nuove arene e altrettanti lottatori. Potete ora vestire i panni di Rogue, Forge, Nightcrawler, Havok e altri due misteriosi personaggi che devono però essere sbloccati durante il gioco. Se avete sempre desiderato un po' di azione nella X-Mansion, non perdete questa chance. Il punto forte di questo titolo, previsto negli Stati Uniti per l'autunno, potrebbe essere il materiale supplementare che comprende tavole, bozze e costumi del film.

One Peace Mansion

Cercando di allargare la definizione di "puzzle game" a confini mai esplorati prima, One Peace Mansion di Capcom vi mette nel ruolo del responsabile per la costruzione di un complesso di appartamenti. Dovrete gestire la sistemazione degli inquilini in base alle loro diverse personalità facendo attenzione che non litighino tra loro. Il comfort è di massima importanza e le riunioni condominiali saranno all'ordine del giorno quando il gioco verrà distribuito (in America) la prossima estate.

Tony Hawk's Pro Skater 2

E' difficile spiegare perché Tony Hawk 2 ci ha messo così tanto tempo per arrivare su N64. Sembra però che l'attesa sia stata ben ripagata con un nuovo livello esclusivo solo per la console Nintendo. Per chi non ha provato questo titolo su altre piattaforme possiamo dire che, in più del suo predecessore, include un grandioso editor con rampe, ringhiere, panchine e amenità varie, più tricks, evoluzioni e personaggi. Da non sottovalutare la modalità multiplayer e alcuni livelli presi dalla realtà come parchi esistenti costruiti per poter "grabbare" con lo skate. L'uscita Europea è prevista per quest'estate.

PREVIEW

Mario Party 3

Prodotto da: Nintendo
Sviluppo: Hudson
Giocatori: 1-4
Genere: Party
Lancio: USA già disponibile
Fine anno in Europa
Provate anche: Sonic Shuffle (DC), Kuri Kuri Mix (PS2)
Web Address: www.nintendo.com
www.marioparty.com
Il buono: La modalità Duel aggiunge giocabilità al titolo
Il brutto: C'è qualcuno che giocherebbe per più di 35 turni?
Il cattivo: Il coatto Waluigi

Come tradizione nei giochi Mario Party, talvolta si può vincere un oggetto invece di comprarlo.

In modalità Duel si combatte il proprio avversario ogni volta che lo si incontra sul tabellone. Meglio preparare i rinforzi.

NUOVI OGGETTI

Telecompratore
Per comprare oggetti in qualunque negozio.

Portafortuna
Un Game Guy mini game per chiunque sia scelto

Koopa Kard
Ritira tutti i soldi dalla banca quando ci passi.

Boo-Repellente
Elimina Boo automaticamente quando si avvicina.

Lanterna Magica
Cambia la posizione delle stelle sul tabellone.

Bowserofono
Chiama Bowser e lo fa passare da tutti gli altri.

Orologio Veloce
Fretta? Si arriva subito a 5 turni dalla fine.

Scatola-Baratto
Scambia tutti i vostri oggetti con quelli di un altro.

Fungo Velenoso
Fa arretrare tutti gli altri giocatori.

Mario Party domina indiscusso il genere dei party-game, e con sfidanti come Sonic Shuffle e Crash Bash non può certo essere diversamente. Chi non ha mai giocato a Mario Party deve immaginarsi una sorta di gioco dell'oca dove Mario, Luigi e tutti i personaggi Nintendo fanno da pedine e a seconda del lancio dei dadi (virtuali) avanzano o meno sulla plancia. Ogni casellina ha in serbo qualche sorpresa: alcune regalano stelline, altre le tolgono, ma la maggiorparte portano il pupazzino in un minigioco dove dovrà scontrarsi contro gli altri concorrenti per poter avanzare nel gioco. In questo terzo episodio i minigiochi sono più di 60 e sono stati aggiunti la principessa Daisy e Waluigi da Mario Tennis. Mentre il gioco in se è multiplayer puro, questa volta la modalità più divertente è il Duel Mode che vede 2 giocatori impegnati uno contro l'altro.
Nel Duel Mode si dovrà, correndo da una parte all'altra di una plancia più ristretta, conqueistare più caselline possibili atterrando su quelle libere in modo da raccogliere molte monetine. Se si cade su una casella avversaria naturalmente le monete passeranno al nostro contendente. Quando i due personaggi si scontreranno ecco che arriverà la battaglia. Ogni volta che si passerà sul quadrato iniziale verrà affidato un compagno (scelto per altro a caso dalla ruota della fortuna). Con il vostro amico dovrete sconfiggere gli avversari che naturalmente godranno dello stesso trattamento. Ma le monteine allora a cosa servono? Presto detto, vi serviranno per pagare i punti abilità dei vari personaggi. Se finirete le monete ciao ciao compagno, riamnendo così soli contro il nemico. Il gioco finisce quando i vostri "punti danno" sono esauriti, o quando l'avversario riesce a doppiarvi.
Da non dimenticare le scorciatoie sulle varie plance di gioco.
Potrebbe essere uno degli ultimi titoli che vediamo in occidente per N64. Se pensate di abbandonare questa piattaforma però non potete esimervi dal giocare uno dei suoi più riusciti franchise.

IL METAL NON E' MORTO

Anche se alcuni sosterranno che sono gli Iron Maiden il metallo più pesante nel mondo, la risposta corretta è in realtà "mercurio" (paragonato ad altri metalli in stato liquido). Con un peso atomico di poco superiore a 200, immaginate quanto potrebbe pesare un barile di mercurio. Quanto? Tanto, veramente tanto.

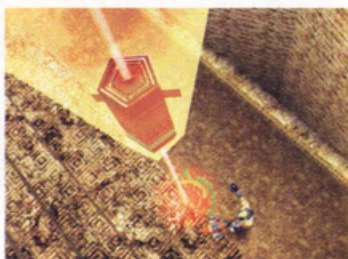
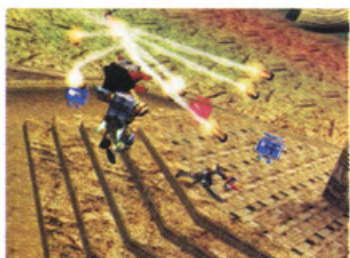
Outtrigger

Domanda: cosa succede quando la divisione di Sega AM2, creatrice di Virtua Fighter, si lancia nel genere degli sparatutto in prima persona? Risposta: Outtrigger, uno dei tanti simulatori di omicidio che arriveranno sulle nostre console quest'anno. Personalizzate il vostro giocatore e immergetevi in un'esperienza entusiasmante. Proprio come per Quake III, l'aspetto più interessante del gioco sarà il multiplayer online contro avversari umani. Meglio non scordare il vostro mouse per DC.

Dragonriders: Chronicles of Pern

La celebre serie fantasy di Anne McCaffrey sarà trasposta su Dreamcast e PC da Red Storm Entertainment. L'avventura ha inizio nella mitica terra di Pern, al momento della morte del suo leader, la Weyrwoman, il cui compito per generazioni è stato difendere la gente da un terribile cataclisma alieno chiamato Thread. Con la morte della Weyrwoman, il suo antico alleato, la regina drago matriarca della stirpe dei draghi di Pern il cui soffio infuocato è in grado di distruggere Thread, si sta indebolendo. Il vostro compito è quello di scovare un nuovo cavaliere che sia in grado di cavalcare la regina drago prima che sia troppo tardi. Dovrete esplorare oltre 120 dettagliate locazioni sparse per tre continenti e viaggiare per mondi dove la vostra spada e il vostro ingegno verranno messi alla prova. Drangonriders: Chronicles of Pern offre ai fan della McCaffrey la possibilità di vivere nel mondo che fino ad oggi hanno solo potuto immaginare e, al tempo stesso, per chi non conosce la serie è un'ottima occasione per avvicinarvisi.

Heavy Metal: Geomatrix

È da quando Spawn è stato convertito per DC qualche mese fa (sempre da Capcom) che non si vedeva un action/shooter basato su un fumetto. Non è quindi una sorpresa che i due giochi si assomiglino molto. Fedele al proprio nome, questo festival del frag per quattro giocatori comprenderà nuovi pezzi delle band più celebri della scena metal (Megadeth, tanto per citarne una). Anche la grafica è di alto livello grazie alla collaborazione dei disegnatori e degli sceneggiatori della versione cartacea.

Sonic Adventure 2

Prodotto da:	Sega
Sviluppo:	Sonic Team
Giocatori:	1-2
Genere:	Azione
Avanzamento:	25%
Lancio:	Estate
Provate anche:	Sonic Adventure
Web Address:	www.sonicteam.com/sonicadv2/index_e.html
Il buono:	È come Sonic Adventure, ma più veloce e divertente.
Il brutto:	Solo tre stili di gioco.
Il cattivo:	La controparte di Knuckles, Rouge.

Shadow è una macchina ammazza-porcospini progettata dall'esercito. Indossa un paio di rollerblade molto trendy.

Sonic evita agilmente un proiettile sparato da due minacciosi robot. Il pericolo onnipresente rende difficile ammirare la fantastica grafica della vegetazione.

Buon compleanno Sonic. Per 10 anni l'adorabile mascotte di Sony ha salvato indifesi animaletti boschivi raccogliendo diamanti e facendo apparire i personaggi degli altri giochi, al suo confronto, lenti e sornioni. Si unisce ora ai ranghi di altre gloriose star, come Mario e Mega Man, che da più di una decade affollano i nostri monitor in una celebrazione della longevità piattaformica. Nonostante la recente decisione di Sega di lavorare su più piattaforme, questa licenza sembra mantenere la propria lealtà. Sonic Adventure 2 fa il suo debutto su Dreamcast, dimostrando che la console targata Sega ha ancora molto da dire.

Durante la progettazione di questo attesissimo sequel, il team di Sonic ha esaminato il bestseller originale uscito nel 1999: Sonic Adventure. Sebbene il gioco sia stato largamente apprezzato (ad oggi il titolo per DC più venduto), in molti si sono lamentati delle noiose sezioni adventure che separavano i livelli arcade. Questi difetti sono ora stati eliminati e SA2 è un puro concentrato di azione. Il team americano di Sony ha lavorato perché il gioco fosse immediatamente accessibile sia ai giocatori americani, sia a quelli giapponesi, aggiungendo anche una modalità versus per due giocatori, in modo da conferire quell'input "prendi e gioca" che mancava al suo predecessore. Uno degli aspetti più positivi del primo SA è stato il concept multipersonaggio, caratteristica che è stata ripresa e sviluppata nel secondo episodio.

Ora il giocatore controlla tre personaggi "Hero" e tre personaggi "Dark". Sonic, Tails e Knuckles formano la prima squadra, mentre il Dr. Robotnik fa combutta con i due nuovi cattivoni: Shadow the Hedgehog e Rouge the Bat.

Impersonando la squadra dei buoni, la storia prenderà la piega della tipica lotta del bene che trionfa sul male ma, se si sceglie il lato oscuro, l'azione di gioco assumerà una nuova sinistra luce. Il regista di Sonic Adventure 2, Takashi Iizuka commenta: "Il bello è che, dato che è presente una trama anche per il lato oscuro, c'è un lieto fine anche per ognuno dei tre personaggi cattivi".

Sonic è sempre quel mix di simpatia e velocità che tutti conosciamo e amiamo, ma ora è in grado di compiere alcune mosse "estreme", grazie alle sue nuove scarpe originali Soap. Più fico di prima, ora Sonic sur-

DISPERSI

Giochi perduti

Sonic sarà anche un'importante icona del mondo videoludico, ma pochi dei titoli a lui dedicati sono riusciti a vedere la luce negli ultimi 10 anni. Ottimi titoli arcade come Sonic The Fighters e Segasonic The Hedgehog non sono mai apparsi su alcuna console da casa. Forse Sega capirà che i giocatori sarebbero felici di giocare a questi classici dimenticati, magari in una compilation che racchiude tutti i titoli perduti di Sonic.

fa sull'aria, scivola sui corrimani, schiva i nemici che lo attaccano, dondola sulle barre e fa il bungee jumping da giganteschi alberi equatoriali. Shadow the Hedgehog è la nuova nemesi di Sonic, un misterioso porcospino rossonero che indossa rollerblade a reazione. I suoi livelli sono molto simili, per velocità, a quelli mozzafiato di Sonic: giri della morte da paura e un sacco di acrobazie sparse.

Novità inattesa è la rivoluzione dello stile di gioco di Tails: il celebre volpacchiotto è ora ai comandi di un grosso robot. Il suo imponente mech è in grado di mirare e sparare missili ai nemici che si fanno troppo vicini. Anche se i livelli di Tails non sono veloci come quelli di Sonic, lo sparatutto strategico in stile Panzer Dragoon aggiunge varietà allo stile di gioco. SA2 offre inoltre ai giocatori l'opportunità di controllare il malvagio Dr. Robotnik, il cui stile è simile a quello di Tails... solo più malvagio!

Come nel primo episodio, le missioni di Knuckles riguardano il ritrovamento delle parti mancanti dello smeraldo. Per riuscire nel compito, Knuckles è dotato di una vasta gamma di mosse: può arrampicarsi, scavare, fluttuare e sfruttare i suoi pugni per produrre violente combo negli scontri corpo a corpo. La sua controparte è Rouge, una pipistrella senza scrupoli con la passione per i gioielli preziosi. Le sue mosse somigliano a quelle di Knuckles, ma Rouge è capace di distribuire una serie di calci con tanto di tacchi a spillo. Rouge è inoltre il primo personaggio di Sonic ad essere dotata di tette poligonali che rimbalzano, che progresso dopo 10 anni! Sarebbe lecito aspettarsi che il Dreamcast mostri la sua età rispetto alle nuove console, ma Sonic Adventure 2 supera tutte le attese. L'incredibile bellezza di questo favoloso titolo potrebbe sollevare molti dubbi sul perché il DC sia destinato a una fine prematura. Il regolarissimo framerate di 60 fps, le texture ricche e di alta qualità e i livelli incredibilmente vasti dimostrano cosa possa realmente fare il DC quando utilizzato da sviluppatori che sanno il fatto loro. I giochi di Sonic hanno sempre contenuto livelli fantasiosi e accattivanti e Sonic Adventure 2 tiene fede a questo blasonato pedigree. I veterani della serie ricordano sicuramente la loro prima partita a Star Light Zone, 10 anni fa. Un ritmato pezzo techno pompava in sottofondo mentre Sonic sfrecciava in un paese delle meraviglie metallico sotto il cielo stellato. Correre lungo le corsie illuminate dal neon della Radical Highway Zone di SA2 risveglia lo spirito che animava quei tempi, catturando quella miscela unica di stile e sostanza che ha da sempre caratterizzato la serie.

Sebbene SA2 sia completamente incentrato sull'azione, il team di sviluppo non ha dimenticato il sottogioco di Chao, un carino animaletto virtuale che molti considerano una delle migliori caratteristiche del primo episodio. La nostra versione di prova purtroppo non comprendeva la sezione dedicata a Chao, ma Iizuka-san ci ha rassicurato che "il concetto ambivalente buoni-cattivi si estende anche alla sezione di Chao". Che razza di diaboliche creature potrebbe avere una squadra di megacattivoni? Non vediamo l'ora di scoprirlo.

Sembra quindi che Sonic Adventure 2 soddisfi le altissime aspettative, dato che migliora tutte le caratteristiche più interessanti del primo gioco eliminando al contempo i difetti che lo hanno penalizzato. Ma saremo sicuri del risultato solo quando, quest'estate, potremo scartare il regalo di compleanno del Sonic Team.

Texture di questa qualità ci fanno davvero chiedere perché il Dreamcast sia già sul viale del tramonto. La mente vacilla...

UNO CONTRO UNO

I guerrieri di Sonic

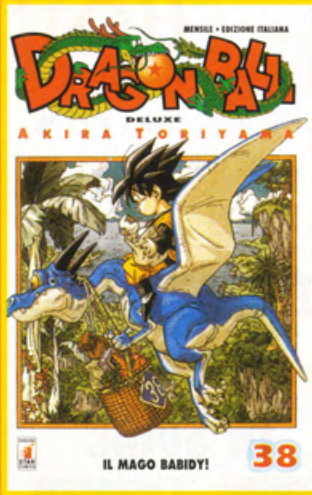
Con Sonic Adventure 2 potrete dedicarvi all'adrenalinica modalità versus per due giocatori, una caratteristica che ha fatto il suo debutto in Sonic The Hedgehog 2 per Genesis. È una battaglia buoni contro cattivi; ogni personaggio affronta il suo o la sua rivale in una serie di sfide brutali.

Sonic sfida Shadow in una combattutissima corsa in split screen. I giocatori possono usare gli anelli raccolti per ostacolare l'avanzare dell'avversario.

Tails e Robotnik si fronteggiano a suon di missili in un deathmatch all'interno dell'arena. Avreste detto che la volpe avesse un potenziale così devastante?

Knuckles e Rouge danno il via a una caccia al tesoro senza scrupoli, alla caccia dell'ultimo frammento dello smeraldo mancante.

Sfortunatamente, il framerate crolla da 60 a 30 fps, durante le sfide in split screen, ma ricordiamo che molte piattaforme della "generazione successiva" non riescono ad offrire queste prestazioni neanche in modalità singola, quindi non lamentiamoci troppo.

luglio 2001

Serie TV! Il fumetto originale di Akira Toriyama per rivivere le emozioni del mitico **Dragon Ball!**

Serie TV! Fotogramma per fotogramma i film e gli special di **Dragon Ball Z!**

Serie TV! Un film inedito di **Dragon Ball GT** da gustare fotogramma per fotogramma!

Un fantasy avvincente, tra tornei e combattimenti, per il manga erede di **Dragon Ball: Dai!**

Demoni, spettri e creature infernali nell'inedito **Yu degli spettri!**

In attesa che arrivi sul piccolo schermo, ecco il fumetto campione d'incassi in Giappone: **One Piece!**

Serie TV! Partita dopo partita, l'attesissimo fumetto di **Holly e Benji!**

Il nuovo manga dell'autrice di **Ranma 1/2**, tra azione e colpi di scena, mitologia e creature infernali: **Inu Yasha!**

azione sport horror avventura

Serie TV! Finalmente a fumetti le avventure dei leggendari **Cavalieri dello Zodiaco!**

L'amatissimo manga di Hirohiko Araki ambientato interamente in Italia: **JoJo!**

Il più celebre samurai del fumetto giapponese vi aspetta ogni mese in edicola: **Kenshin!**

Le origini di **Ushio e Tora**, la leggenda del demone tigre e della lancia della bestia! **Solo in libreria!**

Le stelle
italici notturni

di Davide Cavagnero e Alessandra Lentini

Stasera cinema. Ah, ok. Cosa c'è?
Non ho ancora guardato, aspetta.
Allora? Non c'è nulla, tutto quello che ci interessava, l'abbiamo già visto.
Pizza? Andiamo sempre a mangiare, me lo dici tu ogni volta. Touchè. Che altro?
Il mio caporedattore mi ha prestato il DreamCast.
Gentile. E beh? Possiamo giocare. Anche online!
Ah. Wow! Non troppo entusiasmo, per favore.
Ad ogni modo, ti va?
Proviamo. Subito. Aspetta, aspetta. Non è che lo devi fare per EGM? Cosa te lo fa pensare?
Sono una telepate... Vatti a fidare delle ragazze moderne ed emancipate.

la luna e tu...

percorsi per giocatori online

1. The Making of...

Intendiamoci.
Non è nostra abitudine avere simili conversazioni telegrafiche, e non siamo abituati ad accordarci su qualsiasi cosa in maniera così asettica; ma questo è il dialogo più vicino alla realtà. Mi spiego: queste parole potrebbero incastrarsi alla perfezione nel brain-storming che ogni coppia moderna, e aperta, deve, o dovrebbe, affrontare per organizzarsi una degna serata. Mi rendo conto di essere stato troppo ottimista, perché sono poche le ragazze interessate al mondo dei videogame, e sono ancora più rare quelle che sacrificherebbero una serata, spesa a fissarsi teneramente negli occhi, sull'altare di una console come il DC. Nulla di personale, per carità, un simile entusiasmo sarebbe riservato anche alle varie Play Station, i vecchi Nintendo e, perché no?, anche all'Intellivision. Tutto quello che gravita placidamente nell'universo dello stupidario maschilista riceve un simile trattamento. Beninteso: per me, per noi, i game sono una cosa seria. Ricordatevelo: è un modo, come tanti, per stimolare l'intelligenza e mettere alla prova i riflessi. Per i prossimi piccoli screzi con le vostre dolci metà, potrete avere quest'arma dialettica in più: la mia parola e la mia approvazione. Eventuali lamentele e insulti e amenità varie in posta elettronica, grazie. La fama e la gloria mi cercano: io sono più veloce e agile. Ritorniamo a noi. Colgo, intanto, l'occasione per invitare le vere giocatrici a farsi vive, tramite posta: sarò felicissimo di abbandonare questo mio preconcetto, vagamente maschilista. Grazie a riserve di fascino a me sconosciute, in ogni modo, sono riuscito a convincere la mia fidanzata, Alessandra, qui presente, ad affrontare lunghe sessioni di game testing, per passare, poi, il resto della mia esistenza tra film strappalacrime e shopping selvaggio, ma questo va da sé. Alessandra, cui va tutto il mio plauso, è un'altra persona, molto più terrena, della figura, infallibile e metafisica, del nostro capo. Sono due persone diverse. Proseguiamo.
Se. Se il dormiente modem della PlayStation 2 si fosse risvegliato, mostrandosi in tutte le sue sfavillanti potenzialità, noi di EGM avremmo potuto fare l'interessante comparazione online tra la PS2 e il DreamCast; siccome cosi non è abbiamo affrontato l'affascinante mondo dei giochi via etere unicamente tramite la potente connessione del DC. Spero che siate pronti. Munitevi di chilometrico cavo telefonico e tenete d'occhio l'orologio: pur essendo una chiamata urbana, non è ovviamente gratis. Sarà facile lasciarsi tentare da lunghe e prolungate sessioni telefoniche di gioco. Un'altra nota minima prima di entrare nel vivo della discussione: non fatevi spaventare dalle lungaggini della prima connessione e del settaggio del server. È uno stillicidio, lo so, ma necessario e isolato: persa una buona mezz'ora la prima volta, non ne avrete più bisogno. Poi, in ogni modo, avrete anche a disposizione un browser per navigare in rete, rimanendo collegati davanti alla televisione di casa vostra. Pensate: navigare, affondati nei vostri divani preferiti, e fare tutto quello che potete fare con il vostro PC. Non male, vero? Rileggendomi, non mi sembra di essere stato molto convincente. D'accordo: non navigateci con il DC, se non per trovare compagni d'avventura, ma almeno giocate in rete. Giocate e giocate, perché, al di là delle mie stupidaggini, è veramente molto bello.

-Sei sicuro di volerlo scrivere così il prossimo titolo?
-Si, perché?
-Parli di stelle.
-È perché in questo capitolo vorrei presentare i giochi.
-E perché parli di stelle?
-Perché sono i protagonisti, le stelle appunto, di tutta questa roba qua.
-Guarda che ne avete già parlato.
Maddai. Di tutti?
Non di tutti.
Almeno EGM lo leggi con attenzione.
Quello si.
Brava. Ma, per fortuna, non sei la so'

I tre giochi di questo servizio: Starlancer, Phantasy Star Online e Speed Devils.

2. E le stelle stanno a guardare

In effetti, i giochi scelti per questo nostro speciale hanno già conosciuto l'onore della ribalta, ricevendo in genere ottime recensioni.

Phantasy Star Online, ad esempio, ha occupato tutta la magnifica copertina azzurra del secondo numero di EGM, ritagliandosi un piccolo approfondimento sulla creazione dei personaggi e sulle possibilità che l'America offre per il gioco in rete. Voglio sperare che ve lo ricordiate, perché è un ottimo punto di partenza. L'hanno comprato tutti EGM2, non sto scherzando. Come vedremo, però, la realtà americana è sempre più rosea di quello che sembra. A differenza di Mark MacDonald, l'autore della guida di sopravvivenza a PSO, ho usufruito del server europeo con tutti i risvolti che valuteremo in seguito. Per Mark, il gioco ha meritato un nove, tondo tondo, per ogni voce delle nostre recensioni. Io sono d'accordo, almeno per quello che concerne la modalità single-player, offline per intenderci. A ruota, nel vero senso della parola, segue Speed Devils Online Racing, indiavolato gioco di folli corse automobilistiche. È quasi la consacrazione di un nuovo culto, molto post-moderno: la velocità si monetizza in denaro che si liquefa nel potere e nella progressiva perdizione *on the road*. Ah, la modernità: glissiamo. Questo gioco sublima indubbiamente quando si trova a galleggiare in rete: esplode nelle sue possibilità e si trasfigura completamente. Quando avremo più spazio da dedicare al diavoletto che compare sardonicamente nella guida alle modalità di gioco, avremo molte cose da dirci. Ubi Soft ci ha fornito proprio un bel prodotto. Mi permetto di fare un'ultima anticipazione: anche se virtuale, il pericolo è sempre costante con la donna al volante. Un po' per ridere un po' sul serio. Non prendetevela: questa è la seconda lezione di maschilismo in pillole. Tirate su il mento, poi il naso e la fronte e infine stampate gli occhi al cielo: una navetta sta decollando solo per voi. Il terzo gioco della nostra piccola bottega del gaming online è StarLancer, un titolo indubbiamente duro e ostico, rivolto solo ai veri intenditori del genere delle flight-simulations. Non è un caso la presenza sorniona di Microsoft. Giocare online a questo gioco rappresenta un'ardua prova per chi, come il sottoscritto, non impazzisce per il tipo di prodotto. Si sovrappongo alle comunicazioni di servizio anche le voci dei compagni d'avventura: sulle prime, l'esperienza è traumatizzante. Alla lunga, il fascino si farà strada e le ronde di controllo dei quadranti più remoti dell'universo si sprecheranno. E saranno molto divertenti. Tre righe per un rimpianto. Avremmo voluto anche confrontarci nella Quake Arena del terzo episodio ma, ahimè, la mia linea telefonica non ne voleva assolutamente sapere di farmici entrare. Sono rimasto in panne, eppure in America, e anche qui, nel Vecchio Continente, ci sono usciti pazzi.

-Hai finito?
-Questo capitolo.
-Tendi sempre a parlare un po' troppo.
-Dici?
-Dico: quand'è che parliamo dei giochi veri e propri?
-Lo stavo facendo.
-Dell'online, voglio dire.
-Adesso.
-Il titolo?
-Spettacolare.
-Come no...

3. DreamArena: un universo parallelo pieno zeppo di giocatori

Ogni gioco presenta la propria personale via d'accesso alla rete, ma tutti, consciamente o meno, passano attraverso l'Arena. Mi spiego. Una volta settata la connessione, il modem interno della DC utilizza il software di ogni gioco per entrare direttamente in rete, senza dover passare dal browser iniziale. Una bella comodità, senza dubbio. È ben vero che per giocare online da soli, tanto vale rimanere fuori della rete e giocare in modalità single player. A meno che non abbiate già rintracciato i futuri compagni d'avventura, quindi, il passaggio per questo radioso luogo di scambio diventa obbligato. È un vero e proprio porto di mare, pullulante come un formicaio di persone desiderose, come noi, di fare un'esperienza di gioco online. Servito sul piatto d'argento, ecco il mio primo consiglio, predicabile poi a tutti i giochi: per reclutare compagni o avversari, filibustieri e masnadieri, maghi e piloti, passate nell'Arena attraverso il browser del DC. E siate educati, entrate in punta di piedi, evitate le urla e le parolacce, dite sempre "per favore" e "grazie", siate concisi e precisi. Assieme a voi, infatti, ci sono altri ragazzi di tutto il mondo che si sono connessi, come voi, per giocare e divertirsi e non per perdere tempo o, peggio, per essere presi in giro. Non provate nemmeno a fare conversazione: per chattare a tempo perso ci sono altri programmi, altri tempi, altri luoghi. Qualificatevi, innanzi tutto, specificando bene il tipo di gioco e il tipo di partita che vorreste fare: una missione per PSO, piuttosto che una bella gara sul filo del rasoio con Speed Devils, o, perché no, un bel massacro collettivo con Quake III. La lingua universale è, manco a dirlo, l'inglese, che subisce delle mutilazioni e delle evoluzioni dialettali dovute alla grande tragedia delle comunicazioni personali. In buona sostanza: la mancanza di una tastiera. Tra i vari optional che la Sega offre per la sua console, la tastiera aggiuntiva è sicuramente un must per tutti quelli che desiderano affrontare il gioco in rete. Senza il prezioso supporto, vi vedrete costretti ad usare la tastiera virtuale interna, scegliendo le lettere, *una per una*, con il cursore. Un conto è inserire il nome, un altro è intavolare una discussione o, anche, lanciare solo un grido di allarme o aiuto. In certi giochi, la comunicazione tra compagni diventerà fondamentale. Delle due l'una: o vi recuperate la tastiera o preparatevi a diventare veloci, essenziali e brevi, mostruosamente veloci, essenziali e brevi, per comunicare in tempo utile le vostre idee ai compagni. Non scoraggiatevi, in ogni modo, tutti i giochi hanno in memoria alcune frasi-tipo, scelte tra quelle più utili e ricorrenti. Concludiamo questo capitolo ricordando che, per quanto spassosa, l'Arena non è il solo posto di reclutamento, anche se è notevolmente il migliore. Siti specializzati o monotematici offrono chat interne in cui è possibile incrociare possibili giocatori. Non dimenticate anche i vari programmi di chat vera e propria, soprattutto in America. E, come ricordato all'inizio, potrete recuperare compagni attraverso i cancelli di partenza dei singoli giochi. C'è tanta gente fuori di qui che vi sta aspettando: non deludeteli.

La tastiera reale e, a fianco, quella virtuale

-Ho finito.
-Finalmente.
-Da cosa partiamo?
-Dal più bello.
-Così subito? Non è che ci roviniamo la sorpresa?
-Forse.
-Aspetta allora: Speed Devils?
-Aggiudicato.

4. Speed Devils Online Racing: quando l'Inferno ha quattro ruote e un motore assordante

Non c'è posto per i codardi, non c'è pietà per i perdenti, non c'è gloria per i secondi. Si vive e si muore nello spazio di un'inchiodata, mangiando polvere, respirando miasmi di combustioni, barattando la propria anima per qualche spicciolo di velocità di punta.
Dopo la schermata iniziale, farete la conoscenza con il vostro sinistro accompagnatore: il diavoletto, che mica poi tanto diavoletto è, dai gialli occhi solforosi schermati da un minuscolo paio di occhiali da sole. Entrando nella rete passerete nella hall, dove altri pretendenti all'immortalità automobilistica non vedono l'ora di farvi mangiare la polvere. Primo consiglio, per quanto ovvio: se il vostro spirito di competizione è pari al vostro amor proprio, se il vostro ego, cioè, è ipertrofico e mal digerite le sconfitte, giocare online SOLO dopo essere diventati dei veri mostri del volante, dopo avere sbloccato tutte le vetture e tutti i tracciati, dopo avere vinto tutto e anche di più, dopo avere guadagnato una barca di soldoni e, con essi, truccato la vostra macchina, facendone la cosa a quattro ruote più simile ad un aereo. Solo in questo modo, non conoscerete "l'onta" delle brucianti sconfitte che sono dietro l'angolo delle corse online. Tutti gli altri piloti, com'è giusto che sia, provengono a loro volta da estenuanti sessioni di gioco offline, e adesso sono bene in palla, dalle dita calde. Difficilmente troverete degli incapaci o dei polli, in grado di perdere anche quei pochi soldi con cui sono entrati in rete. Si stanno facendo furbi anche loro, allenandosi. Esattamente come dovrete fare voi, prima di iniziare.
I posti disponibili per le competizioni sono cinque, al massimo. I premi si regoleranno di conseguenza. Potrete creare una lega da soli, invitando altri colleghi a misurarsi sui tracciati da voi scelti, quelli chiaramente in cui vi sentite meglio, quelli in cui ogni metro è stampato a chiare lettere nella memoria. Potrete anche chiedere ospitalità ad altri campionati, sempre con moderazione ed educazione: trovarsi lì per giocare e farsi isolare per maleducazione non è il massimo. La vostra carriera e la reputazione seguiranno l'andamento delle prestazioni, anche se c'è spazio per tutti. La sottile crudeltà psicologica di questo gioco giunge fino alla messa in palio della propria vettura. Avete capito bene. Vincendo, avrete in dote la macchina del vostro avversario. Ma, in caso contrario, sarà il vostro gioiello, di tremila cc, a cambiare proprietà. Una volta persa, difficilmente vi sarà restituita. Questa è un'ottima ragione per creare due, o più, carriere parallele, una per l'offline e un'altra per l'online. È meglio non puntare tutto su di un'unica macchina, con i tempi che, in questo gioco molto poco corretto, corrono. In rete, inoltre, potrete anche cimentarvi in nuovi tracciati esclusi per scelta nella modalità single player.
Volendo trovare un difetto all'applicazione in rete di questo notevole prodotto è la relativa freschezza. Mi spiego: giocare online con altri compagni non sposta di una virgola lo specifico del gioco. Si tratta pur sempre di corse automobilistiche, solo che non c'è l'IA dietro ai vostri avversari, bensì delle persone in carne e ossa come voi. Basta andare in sala giochi o utilizzare la modalità multiplayer per ricevere la stessa emozione. Il tutto è aggravato dai costi della telefonata. C'è sempre la speranza di trovare dei compagni veramente spassosi e divertenti, in grado di rendere più frizzante la gara. Questa è l'unica ancora di salvezza alla voce longevità di SDOR.
Ma è una grande ancora di salvezza, per fortuna.

-Ci siamo.
-È il turno di Phantasy Star?
-Già.
-Mi chiedo cosa stiamo aspettando, allora.
-Che sia troppo tardi, cara.

Speed Devils Online Racing
Fast Cars, Hellish Tracks, Dirty Deeds!

VISTI DA LEI

"Tutta la sera a casa con il DreamCast? Se proprio insisti... in via del tutto eccezionale... solo per questa volta... comunque, se m'annoio, cinema!". Così comincia la mia serata di videogames, una vera novità per me che annovero, come massime esperienze videoludiche, Tetris, Mah Jong e Snake II sul cellulare.

Phantasy Star Online

La prima proposta è la migliore: Phantasy Star Online. Questo gioco mi permette di scegliere e modellare Lyla, un bel personaggio femminile, dalle fattezze molto particolari: orecchie a punta, capelli blu e zeppe; tali peculiarità me la rendono subito simpatica. Lara Croft, per esempio, non la sopporto: mi fa venire troppi complessi!!! L'ambientazione è curiosa e stimolante ed è divertente andare in giro a uccidere mostri e raccattare tesori. Peccato che io sia un po' scarsa in corpo a corpo, ma, fortunatamente, ho incontrato online un baldo giovane, attratto dal nome suadente del mio personaggio, che mi permette, dall'alto del suo trentacinquesimo livello, di esplorare mondi e sopravvivere a mostri che mi avrebbero steso con una sola zampata... Effettivamente potrei giocare a PSO anche tutta la sera: l'immedesimazione conta molto nel tenere vivo l'interesse; in più, giocare con altre persone mi offre la possibilità di portare a termine missioni complesse e stimolanti che, con la mia limitata pazienza avrei abbandonato dopo poche mosse.

Speed Devils Online

Non guido per strada come guido nel gioco, per fortuna: non sarei qui a scrivervi, altrimenti. Per condurre un qualsiasi tipo di vettura, ho bisogno di un volante, se no tutti gli alberi sono miei. Così preferisco veder giocare, piuttosto che agire in prima persona; ed è decisamente più emozionante assistere ad una sfida online tra due giocatori veloci e abili che non ingaggiare la solita sfida con il bolide dell'IA che, dopo un secondo, ti ha già seminata e tu sarai sempre l'eterna seconda. È necessario, quindi, imbattersi in rete in piloti capaci e veloci, se no si perde il brivido del duello testa a testa. Spendere l'intera serata a giocare a SDO è, alla lunga, un po' noioso: subentra quasi subito la voglia di uscire per andare al cinema,

Star Lancer Online

Questo gioco è complicato, non riesco assolutamente a capire cosa si debba fare o, meglio, a chi si debba sparare. Provo, allora, a sparare a caso, oppure, con un minino di metodo, faccio fuoco quando compare qualcosa, ma non concludo nulla... Dopo cinque minuti cinque mi scappa la pazienza. Questo gioco online, secondo me, è ancora peggio, per quanto Davide si possa entusiasmare.

Non so se passerei tutta la sera a giocare alla DC, off e online: lo farei solo con i giochi giusti, quelli coinvolgenti, con una bella storia da seguire; sparare tutta la sera ad astronavi aliene alla lunga annoia o, meglio, si diverte solo chi gioca, mentre chi resta a guardare ben presto si stufa.
Ci penserei bene prima di proporre una simile serata alle amiche o, peggio, alle fidanzate. Cercate almeno un bel gioco, se proprio non ne potete fare a meno.

5. Phantasy Star Online: alle origini dell'avventura

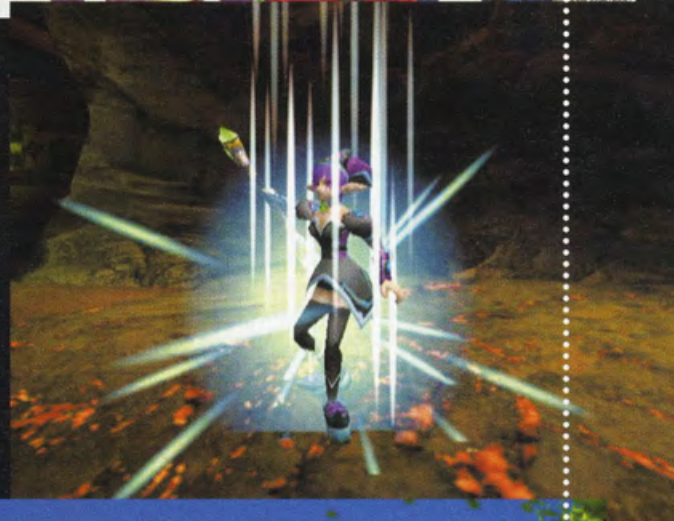
Ci sono giochi che sembrano nati con uno scopo preciso, hanno, cioè, una vocazione che determina ogni sviluppo successivo. Ebbene, in questo gioco, l'ultimo della fortunata serie di Sega, la vocazione appare molto chiara. Non c'è dubbio che PSO sia stato pensato e progettato per essere giocato in rete. Ogni singolo evento, ogni minima interazione e l'impostazione dei combattimenti mettono in chiaro rilievo l'intenzione della casa produttrice. Posto lo scopo iniziale e il traguardo, possiamo assicurare che questo gioco centra, instancabilmente, ogni obiettivo prefisso con una giocabilità altissima e con un'interattività online che lascia senza fiato. L'impostazione è tradizionale. PSO è un gioco di ruolo, frammisto a massicce intromissioni di adventure e gioco d'azione, visto che i combattimenti, soprattutto, richiedono celerità e puntualità di movimenti, caratteristiche appannaggio dei giochi più movimentati. Ogni particolare non è lasciato al caso: dalla creazione fino alla gestione del personaggio. La modalità single player è di per sé avvincente: sembra quasi ignorare lo sbocco salvifico in rete. Le avventure sono intense e mediamente complesse, ricche di dettagli grafici, in grado di rendere amabili anche le futuristiche ambientazioni. Non dilunghiamoci sulla grafica, perché, in questo prodotto, si rasenta la perfezione, quanto a chiarezza di dettagli e renderizzazione. A titolo personale, potrei affermare che non sono amante, da sempre, dell'iconografia tradizionalmente giapponese delle varie classi di personaggi. Soprattutto le "Forze", le classi che hanno più le mani in pasta con la magia: preferisco i classici maghi dal barbone lungo e dalla palandrana grigia, o azzurra, piuttosto che i folletti con gli zatteroni e i cappelli da giullari. Ma questo, va da sé, è proprio un dettaglio. Il gioco rispetta appieno le regole non scritte degli RPG, presentando un'ampia scelta di personaggi: quelli a lenta, media e veloce carburazione. Nell'ultima categoria rientrano tutti gli uomini d'arme, fortissimi nel corpo e del tutto digiuni di tecniche magiche. Nelle prime missioni, questa cieca forza bruta regge appieno l'impatto con i cattivi, che, oltre ad essere ben disegnati, sono anche notevolmente forti e brutali. Ragionando su ampia scala, però, questi personaggi non reggono il confronto con le altre classi, specialmente nei livelli più alti. Le classi più lente a carburare, quelle in grado di padroneggiare le magie e quelle ibride, soffriranno all'inizio per poi emergere con prepotenza nei livelli più alti. Ma non mi sembra di raccontare nulla di nuovo.

Il nostro consiglio, prima di entrare nell'arena online, riguarda un'attenta, quasi maniacale, cura al potenziamento del personaggio. Non serve arrivare al ventesimo livello, però: la rete pullula di avventurieri di ogni classe e livello. Una volta connessi, vi ritroverete in un luogo simile ad una plancia del Pioneer 2, imbottito di tanti personaggi. Sono gli altri giocatori e, probabilmente, i vostri nuovi compagni di avventura. Siate educati, salutate e presentatevi, specificando le vostre intenzioni. Non tutti i giocatori cercano una missione in comunità, infatti: molti si connettono solo per scambiare oggetti o informazioni. Non nego che possa anche essere utile questo commercio online ma, prima o poi, è necessario, obbligatorio, inevitabile confrontarsi con una bella avventura di gruppo. Al desk d'informazione vi potranno aggiornare sulle missioni in corso e sui party in corso d'opera. Sta a voi: potete crearvi un vostro party, in attesa che qualcuno si aggiunga o potete vendervi al miglior offerente. Tutti sono ben disposti. In fondo, sono qui per questo. Per quanto non sia discriminante, date sempre un occhio al livello dei compagni. La missione è confezionata su misura sul leader del gruppo, com'è naturale che sia. Se il capo è un super guerriero del trentesimo livello, anche i mostri saranno adeguati a tale brutale forza di fuoco. Qualora il vostro livello fosse molto più basso, state attenti: la mortalità è molto alta, così com'è elevata la percentuale di esperienza che riuscirete a strappar via, rimanendo in vita. Vi consiglio una buona dote di cura ferite e di Atomizer, quindi. C'è sempre il tacito accordo di mutuo soccorso, ma non si sa mai. Sperate che qualcuno vi venga in aiuto nei casi d'emergenza, e fate altrettanto con i compagni.

Finito?
Quasi.
Cosa manca?
Star Lancer.
Vero. Ma a te è piaciuto?
Così così.
E lo dirai?
Sono un professionista serio.

PHANTASY STAR ONLINE

PHANTASY STAR™ ONLINE

HP 60/60
TP 13/13
Lv 5 Takao

6. Star Lancer: nello spazio profondo, e anche oltre

Devo dire che, dei magnifici quattro, questo è il gioco che ci ha convinto di meno. In senso assoluto, intendo. Dobbiamo parlare dell'online e, penso, l'abbiamo fatto fino a qui, visionando giochi e presentandone gli aspetti interessanti per quella particolare modalità. Ma si tratta di giochi validi anche fuori dalla rete. Sono giochi godibilissimi anche senza la connessione e lo scambio con la rete.
Il discorso per SL è diverso. Appare come un semplice supporto per lo sviluppo del gioco online. È molto più coinvolgente giocarci in rete, e questo è strano. Per carità, il deathmatch è un vero spettacolo e, pur essendoci pochi compagni disponibili, le missioni previste saranno avvincenti e divertenti. Sembra, però, che manchi qualcosa. E lo credo: manca il gioco offline. Voglio dire: tutto sembra a posto ma il divertimento non decolla, non c'è mordente, a dispetto dell'ottima grafica e della trama ben strutturata. Prendetela così: preparatevi con cura e attenzione nel buio della vostra cameretta, da soli, a sfrecciare come saette nell'iperspazio, anche se non vi divertirete per nulla. È una sorta di purgatorio, doloroso ma necessario, per accedere alla dimensione celestiale delle partite in rete. Non demordete.
Entrati in rete, potrete costruirvi un folto gruppo di proseliti e con essi intraprendere nuove e fantastiche avventure, oppure fidarvi di nuovi comandanti amici che vi guideranno nelle distanze siderali. E la Game Room, la grande sala iniziale, sarà la madre di tutte le partite. I comandi saranno invariati, eccezion fatta per il box di dialogo, dove l'endemico problema della mancanza di una tastiera dignitosa tornerà in tutta la sua drammaticità. Non ci sono limiti al numero di astronavi da scegliere, è possibile anche importare la navicella di fiducia dalla modalità single player. Le missioni si svolgono in sei scenari differenti e molto spettacolari. Oltre alle abilità specifiche per questo tipo di gioco, è richiesta la consueta correttezza. Da evitare assolutamente ogni mania di protagonismo o ogni eccesso di spavalderia, in grado di minacciare pericolosamente l'integrità del convoglio in missione. Quando sarete soli contro il vostro avversario potrete disattivare il sistema di tracciamento automatico, chiedendo al "nemico" di fare lo stesso, beninteso. Così, per rendere più pepata la vicenda.

GIOCO	Connessione	Crash e Flood	Differenze tra Off e Online	Vantaggi in Rete	Psicologia Online	Disponibilità di giocatori
Phantasy Star Online	Facile e immediata, per nulla scattosa	Molto rari	Nessuna: il gioco è bello in entrambe le modalità	Scambiare oggetti, vedere nuovi scenari	Ottimo spirito di gruppo, ma è un GDR	Elevata a tutte le ore, nazionalità composita
Speed Devil Online	Facile e immediata, raramnete scattosa	Rari	Il gioco è più cattivo: l'IA non è nulla in confronto alla psiche umana	Nuove Piste, nuove macchine, la possibilità di vincere le vetture degli altri	Grande spirito goliardico e tanta competizione, ma occhio ai furbastri	Buona nelle ore più tarde, nazionalità comosita
Star Lancer Online	Complicata e scattosa	Putroppo frequenti	Online il gioco diventa finalmente degno di essere giocato	Nuovi mondi, nuove missioni	Spirito di mutuo soccorso, ma fino a un certo punto...	Piuttosto scarsa, puntate l'orologio sul fuso orario USA

N.D.R.

In conclusione, qualche chiarimento dovuto. Tutti siamo convinti, in fin dei conti, che i videogiochi hanno un'anima, no? Con questo servizio un po' bislacco abbiamo provato a descrivere più emozioni che tecnica, come dire più anima e meno framerate... Ciò spiega, ad esempio, la scelta di tre giochi usciti da un certo periodo, in qualche modo "metabolizzati" dal mercato e dai videogiocatori. Poi l'esperimento della recensione "di coppia", perchè la console può essere l'alternativa a una serata al cinema. Forse... Per la stessa ragione abbiamo usato solo giochi che rispettassero completamente la filosia della console accendi-e-gioca. Quake III non parte al primo colpo? Eliminato, sorry, sarà per la prossima volta. Se qualcuno fosse interessato ai problemi di connessione dello sparatutto made in id, l'indirizzo www.dreameye.it/speciali/quake3/quake3.shtml spiegherà qualche soluzione possibile anche se un po'artigianale. Non sono stati utilizzati giochi nuovissimi, tipo Daytona, perchè era giusto lasciar prima parlare le recnsioni, e anche permettere alla rete di sviluppare una base di videogiocatori. A proposito, volete sapere quanti sono i giocatori di Phantasy Star Online nel mondo? Sega nello scorso Aprile contava 235.000 utenti di PSO registrati in tutto il mondo, suddivisi in 130.000 giapponesi, 70.000 americani e 35.000 europei. Più di 70.000 giapponesi hanno preso parte alla Framitsu Cup, un evento organizzati in Giappone proprio da Sega per promuovere il proprio gioco. I server di PSO hanno visto anche 26.000 utenti collegati contemporaneamente.

Daytona USA, il prossimo grande gioco online da Sega

sosta

di Nico Li Causi e Luca Ruella

Lo scorso 23 maggio la Formula Uno targata Sony è arrivata sulle nostre Playstation (1 e 2) con la versione 2001. Breve giro nel paddock per i lettori di EGM

Sono già passati sei anni da quei momenti meravigliosi. L'Italia sportiva, beffata agli Europei di calcio giocati in quel di Albione, si prende una fantastica e storica rivincita recitando un ruolo da protagonista alle Olimpiadi di Atlanta; la Juventus trionfa in Champions League battendo l'Ajax di Davids all'Olimpico di Roma; Emilio Fede, dopo essere stato costretto a "ricolorare" un'intera cartina geografica, minaccia l'esilio volontario mentre io mi godo una meritatissima vacanza con gli amici a San Sebastian! Sono già passati sei anni da quei momenti meravigliosi.
Questo non deve però essere ricordato come l'anno di Paola Pezzo, Del Piero o tantomeno Romano Prodi; è infatti nel 1996 che Psygnosis, software house del gruppo Sony (mica pizza e fichi!!!), dà inizio ad una vera e propria saga-ludica, con il primo capitolo di Formula One, riscuotendo un successo senza precedenti e rifondando, o meglio rivoluzionando, la concezione di "simulazione automobilistica". Da allora abbiamo potuto ammirare altre quattro creazioni di alto livello (ottime quelle '97 e 2000, un pò meno quella 1998) che, come spesso accade per questo tipo di fanatic-game, non hanno mai finito per annoiarci ma, piuttosto, sono riuscite ad accompagnarci fino ad un 2001 che vi vedrà scendere in pista anche sugli straordinari circuiti della PS2: uno spettacolo.

FORMULA One per PS2

Conosco tutti i circuiti praticamente a memoria. Ho vinto il Campionato del mondo con Trulli (nel'97 quando era alla Minardi), Verstappen e Panis. Ho lottato nelle condizioni climatiche più sfavorevoli stabilendo pole-position, giri record eppure, dopo due faticosissime tornate alla guida di una "Rossa" in Formula One 2001, mi sono sentito come un novellino in balia della potenza irriverente della mia Ferrari. Il gioco (dopo la solita ma essenziale scelta della lingua) si presenta con la sigla T.V. originale della F.I.A., quella che, per intendersi,ascoltiamo ogni quindici giorni intorno alle due del pomeriggio, quando il desiderio di assistere a un'emozionante partenza ci impedisce di smaltire, dormendo, la precedente serata in discoteca. La grafica è curata e spettacolare. Sembra di assistere alle riprese professionali e particolareggiate di Tele+. Il menu, semplice e funzionale, consente di poter spaziare e raggiungere con facilità ogni meandro del gioco. Fatta eccezione per le due voci dedicate alle partite salvate (Caricamento veloce/Carica), appare esaltato lo spirito della giocabilità. L'opzione Gara Veloce ci porta direttamente in pista: dopo aver scelto se giocare da soli o in due, il numero dei giri (da tre a dieci) ed il pilota da impersonificare, si deve essere pronti a scattare come missili. Molto divertente ed innovativa è la possibilità di decidere la propria posizione sulla griglia ed allora,

ai box

bando alla modestia, cominciate con una pole-position! La cura per i particolari si evidenzia nelle perfette riproduzioni dei caschi di tutti i campioni, dal mitico Schumi al più modesto Mazzacane (notevole quello leopardato del grande Eddie "The Lover" Irvine). Lo spettacolo della gara è devastante, come un'esplosione di colori e adrenalina, la più perfetta combinazione tra potenza ed umanità. Il tonante dodici cilindri non potrà fare a meno della vostra freddezza e, viceversa, la vostra capacità strategica dovrà essere validamente supportata dalla meccanica più sofisticata. La riproduzione dei circuiti è strepitosamente riuscita. Effetti grafici praticamente reali, paesaggi che raggiungono lo scopo di farci viaggiare in tutto il mondo, dall'afoso e brullo Brasile al verde Canada. Probabilmente (come dice il grande Kermit), per trovare un piccolo difetto dobbiamo guardare alla monoposto che non è curatissima e appare un pò rigida però potrebbe essere una nota soggettiva, questo è un gran bel gioco!!! Anche il sonoro, i rumori ambientali, il boato delle tribune di Monza, il fascinoso mare di Montecarlo ed il competente commento di Andrea De Adamich e Claudia Peroni (dai Box...) contribuiscono a"cotanta meraviglia".
L'opzione Selezione Gioco ci permette di scegliere se effettuare Test su tutti i circuiti, correre una Gara Veloce, un Campionato Mondiale o una Prova a Tempo. Quest'ultima sarà Normale o in carattere di Sfida (tre giri a SPA Francorchamps in Belgio il cui miglior tempo può essere inviato a www.scee.com per entrare in competizione con gli utenti di tutto il mondo). La grande originalità viene evidenziata dalla Modalità Spettatore che vi permetterà di organizzare la regia sportiva di un vero G.P. di Formula One. Potrete spaziare su una miriade di camera-car e telecamere poste in decine di punti strategici dell'autodromo. Prestate attenzione al soggettivo stile di guida di ogni pilota ed ai differenti rombi delle monoposto. Una bellezza! Solo dopo aver vinto un Campionato del Mondo a livello principiante si può usufruire della Galleria, una vera e propria raccolta di immagini spettacolari, simbolo della vostra vittoria. Questo è un gioco troppo bello per poter essere riassunto nel numero di uno o più voti... se siete ferraristi vale 10, altrimenti 9 e mezzo!

la Montecarlo virtuale di F1 2001 in versione PS2.

FORMULA One per PS One.
Studio 33 (si dedica a Formula One dal'99) forte di quasi quattro anni di successi non si limita ad aggiornare il gioco dell'anno scorso ma, concentrandosi sulla giocabilità, finisce per raggiungere risultati eccezionali.
Il filmato di presentazione, non molto spettacolare, è una serie di dati telemetrici, un pò freddino per dei tifosissimi che, come noi, si aspettavano un omaggio alla Ferrari 99/2000.
Dopo aver scelto la lingua (solo italiano e spagnolo) ci si trova di fronte a un menu davvero pratico. Le opzioni, tralasciando quella per la Memory Card, sono due: Gran Premio e Arcade. Quest'ultima, che ci offre la scelta se gareggiare da soli o in due, presenta sei tipi di campionati differenti (Ivory-Cobalt-Emerald-Bronze-Gold-Anthracite in ordine di premi e difficoltà) nei quali sfidare tutti i piloti più famosi del"circo". Per stimolare la nostra sete di vittoria i programmatori hanno reso accessibile ai"novellini"solo il torneo Ivory, il più semplice e anche la scelta della vettura ha subito delle dolorose ma necessarie restrizioni. Scordatevi la"Rossa di Maranello" o una stilosa McLaren perchè le prime corse vi vedranno irrimediabilmente al volante di una monoposto abbastanza modesta. Contando su un "portafoglio" iniziale di duecentomila punti sarete spronati a ottenere risultati prestigiosi che vi frutteranno gruzzoli interessanti. I punti, infatti, hanno la funzione dei soldi e vi serviranno sia per acquistare nuove e più potenti automobili (da un min. di 100000 per le Minardi ad un max. di 2500000 per il gioiellino di Schumi) sia per potervi iscrivere ai campionati successivi. Skattare, ragazzi!!! La grafica dei menu ci è sembrata un pò bruttina ma Formula One 2001 si trasforma in un vero show-time quando si scende in pista! L'ottima sensibilità della macchina, la cura dei particolari motoristici e paesaggistici uniti alla stratosferica sensazione di velocità vi regaleranno emozioni e brividi senza sosta!
La modalità Gran Premio ci consente di affrontare un Campionato del Mondo (secondo il regolamento ed il calendario FIA) o una sfida (come per la PS2 tre giri a Spa).
Davvero innovativa è la possibilità di ovviare a una sfortunata sessione di qualifica con l'opzione "modifica griglia". Splendido è lo spettacolo dei tifosi e l'animazione delle tribune. Prima di qualsiasi discesa in pista (prove libere/ufficiali o gara) vi saranno formulate domande più o meno difficili e quattro risposte possibili, ma non dimenticate che questa è Formula One e non "Chi vuol essere miliardario?". I tempi di caricamento sono irrisori,brevissimi. Guasti casuali, forature, incendi improvvisi renderanno ancora più coinvolgente questo ottimo gioco ma... per i più romantici una piccola nota tecnica... non esiste una monoposto col sedile ribaltabile!!! Alla prossima.

La famiglia di F1

Formula One

Senso della velocità: 7
Giocabilità: 7,5
Globale: 7,5

Il primo titolo sviluppato dalla Psygnosis con licenza FIA è stato anche il primo successo della software house del gruppo Sony nel campo delle gare automobilistiche, ponendo così le basi per i capitoli successivi. L'ottima grafica (per i tempi), l'attenta riproduzione dei circuiti e dei piloti della stagione '95 e l'ottima giocabilità, fanno di Formula One un simulatore di guida a tutti gli effetti, non un semplice arcade. Il suo grande pregio è infatti l'aver esplorato un territorio ancora sconosciuto su PSX, quello della simulazione vera e propria. Sarà per questo motivo che, nonostante il successo della Playstation fosse solo agli albori, Formula One ha venduto più di 80.000 copie in Italia nella sua versione a prezzo pieno.

Formula One 1997

Senso della velocità: 8
Giocabilità: 9
Globale: 8,5

Dopo il grande successo dell'anno precedente, Psygnosis e Bizarre Creations decidono di sfornare il primo sequel della serie. Oltre ad aggiornare i dati di piloti e team, gli sviluppatori riescono a mantenere e migliorare tutte le caratteristiche che hanno fatto il successo di Formula 1, sfruttando a fondo le potenzialità della Playstation. Operazione riuscita in pieno dato che, solo in Italia, vengono vendute più di 200.000 copie del gioco. Tra le maggiori novità ricordiamo l'ottima grafica in alta risoluzione (512x240), l'introduzione della realistica visuale dall'abitacolo e il commento televisivo realizzato dal mitico Andrea de Adamich. Un titolo senza concorrenti all'epoca e forse, ancora oggi, il migliore della serie in termini di giocabilità.

Formula One 1998

Senso della velocità: 7
Giocabilità: 6
Globale: 6,5

Anche se tra tutti i titoli della serie Formula One 1998 è stato quello che ha venduto di più, risulta certamente la versione meno riuscita. Forse perché i Bizarre Creations, artefici dei primi due episodi, sono stati rimpiazzati dal nuovo gruppo di sviluppatori Visual Sciences.
Ritorna il commento di Andrea de Adamich, è disponibile un maggior numero di opzioni ma questa volta si preferisce propendere per una giocabilità di tipo arcade, piuttosto che una simulazione di guida, optando per un prodotto destinato ad un target molto più ampio, ma snaturando quello che era il concetto di partenza. Perfino Sony stessa non è completamente soddisfatta del risultato finale.

Formula One 1999

Senso della velocità: 8,5
Giocabilità: 8
Globale: 8

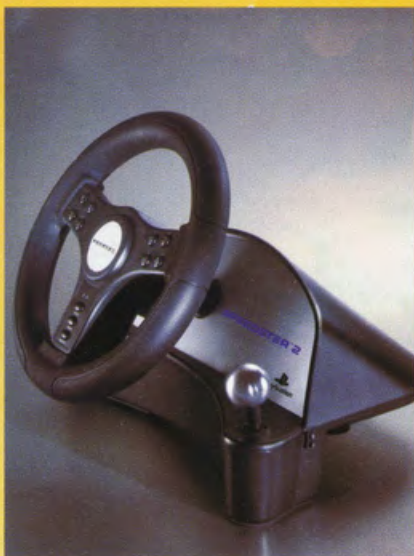
Cercando di non ripetere il passo falso dell'anno precedente, Sony affida lo sviluppo della versione '99 al team Studio 33 (responsabile di giochi come Newmann Hass Racing). Tra gli elementi principali di questo titolo ricordiamo il motore grafico completamente nuovo, che offre una grafica di alta qualità e ricca di dettagli, una cura maniacale per il particolare e condizioni metereologiche variabili. Circuiti e team continuano ad essere riprodotti perfettamente e De Adamich viene affiancato dall'affascinante signorina Peroni. Sicuramente il riscatto atteso da migliaia di fan, questo titolo viene consacrato come miglior gioco di F1 disponibile su Playstation.

Formula One 2000

Senso della velocità: 8
Giocabilità: 8
Globale: 8

Dopo il successo del 1999, viene confermato il team di sviluppo Studio 33 e Formula One 2000 non delude le aspettative. Il senso di velocità è altissimo, è possibile fermarsi ai box, cambiare le regolazioni della propria monoposto, le sanzioni di gara vengono applicate in base ai regolamenti e le condizioni metereologiche influenzano la tecnica di guida della vostra vettura. Il commento della gara è ancora affidato alla coppia de Adamich-Peroni (per la felicità di Andrea!). La grafica è ancora migliore rispetto al passato e il metodo di controllo è decisamente intuitivo. Un titolo che ha riscosso un grande nonché meritato successo.

fanatec speedster 2

Sony Computer Entertainment ha concesso i crismi dell'ufficialità e fatto uscire il 28 Marzo 2001 un nuovo e funzionalissimo accessorio per PlayStation 2 e PSone. Si tratta del Fanatec Speedster 2, dedicato agli appassionati dei giochi di automobilismo, che abbiamo potuto mettere alla prova sui duri e impegnativi circuiti di Formula One 2001. La collaborazione tedesco-giapponese ha raggiunto un risultato di solidità e tecnologia strepitoso! Volante rivestito in pelle antiscivolo, cambio in alluminio, pedaliera forata con poggiapiedi sono il biglietto da visita di un prodotto d'altissima qualità che vi consentirà di pennellare ogni curva, semplificando le condizioni di guida e spingendovi a superare limiti prima irraggiungibili. La sensazione di "presa sull'asfalto" è totale, come la possibilità di correggere le traettorie più ardite. I due motori di vibrazione e il servosterzo automatico contribuiscono a regalarci tali sensazioni. Le modalità di guida sono tre: analogica, digitale e analogica per il solo volante. Il Fanatec Speedster 2 è molto pratico non solo quando si scende in pista ma anche per muoversi all'interno dei menu, alla stregua di un joypad. Due sono i sistemi di fissaggio ai mobili per questo accessorio: il primo, più stabile, avviene tramite una combinazione di levette e bulloni, il secondo grazie a ventose sufficientemente rigide. La sobria eleganza di questa creazione ne fa un successo annunciato, nonostante un prezzo non proprio abbordabile: 154.900 lire.

... e la concorrenza

F1 championship season 2000

Senso della velocità: 8 - Giocabilità: 8,5 - Globale: 8,5

Un titolo di grande successo, sicuramente un concorrente alla corona del miglior gioco di F1 su PS2. F1RC colpisce immediatamente per l'ottima grafica. Le monoposto sono modellate sulle vere auto della stagione 2000, i danni sono realistici, le schermate di setup sono di facile utilizzo e il vostro team vi assiste per tutta la gara. F1 2000 offre altissimi livelli di realismo. La velocissima grafica tridimensionale e la modalità per due giocatori in split screen rendono questo titolo interessante anche per i fan delle competizioni arcade. La dinamica avanzata dei veicoli riproduce i capottamenti, i testa a coda e gli incidenti in modo spettacolare e i danni vengono riportati dettagliatamente sulla carrozzeria della macchina che si deforma in base al tipo di scontro ricevuto. Le animazioni dei 22 membri del team sono realizzati in motion capture (è stato utilizzato il team originale Benetton per realizzarle). Anche le condizioni climatiche sono perfettamente riprodotte e gli effetti dei cambiamenti di tempo si riflettono realisticamente sul vostro stile di guida. La giocabilità è ottima, anche se in modalità realistica mi ci sono volute diverse gare prima di prendere confidenza con il percorso, per le mie scarse abilità di pilota, la modalità arcade è sicuramente più adatta, non sarei mai in grado, come altri membri della redazione, di perdere ore ed ore a calibrare l'angolazione dell'alettone posteriore o il carico di carburante della vettura. La grafica è sempre molto veloce, anche nella modalità split screen i rallentamenti registrati sono stati minimi. Formula One Championship Season 2000 è probabilmente il principale avversario di F1 2001 di Psygnosis/Sony.

F1 racing championship

Senso della velocità: 7 - Giocabilità: 7 - Globale: 7

Uno strano titolo uscito recentemente per Playstation 2 ma che è la copia, in tutto e per tutto, del titolo omonimo uscito per PSX1 verso la fine del 2000. Prova ne è che perfino i team non sono aggiornati e Irvine corre ancora felicemente per la rossa di Maranello. Rispetto a F1 2001 questo gioco è inferiore sotto diversi aspetti: giocabilità, sonoro, intelligenza artificiale eccetera. Tuttavia F1RC ha i suoi pregi, anche se non è in grado di competere con i blockbuster della categoria. Sono presenti tutte le opzioni standard (campionato, singolo, time attack, arcade, pratica) ed è anche presente la modalità split screen per due giocatori, sia orizzontale che verticale. È disponibile un'opzione che consente di selezionare la fisica semplice o realistica, cosa che cambia radicalmente il tipo di giocabilità e che risulta molto interessante. La grafica presenta luci e ombre (l'effetto della pioggia è particolarmente carino), ma è decisamente sotto la media rispetto alle vere potenzialità della PS2, non è nemmeno possibile selezionare la visuale in prima persona! Il replay poi è veramente deludente, non è possibile attivarlo durante la corsa e, al termine della gare, sarà disponibile un unico filmato preconfezionato di lunghezza limitata. Anche il sonoro non è granché, le musiche non sono nulla di eccezionale, non esiste commento televisivo e il vostro team si limita a darvi qualche semplice, asciutto consiglio. È ovvio che gli sviluppatori hanno optato per una soluzione che predilige il divertimento spensierato alla simulazione ultrarealistica, i danni sono comunque applicati in modo coerente al modello fisico selezionato. F1RC è sicuramente un buon compromesso tra realismo e divertimento, non il miglior gioco per PS2, ma merita uno sguardo.

Tony Hawk's Pro Skater 2X
Pagina 71
THPS2 GBA
Pagina 70

Mat Hoffman's Pro BMX 2
Pagina 73

ACTIVISION O2

Shaun Palmer's Pro Snowboarder
Pagina 72

Kelly Slater's Pro Surfer
Pagina 74

Si vola in alto...

Siete pronti a esaltarvi? Alla Activision pensano di sì

Di Evan Shamoon e Crispin Boyer
Traduzione e adattamento di P. Livorati

Negli uffici di sviluppatori ultra-indaffarati come quelli di Neversoft ci si aspetterebbe di sentire odori non proprio piacevoli come pizza stantia, birra evaporata da tempo o sudore. Invece l'ambiente sa nientemeno che di moquette nuova. "Abbiamo dovuto cambiare uffici l'anno scorso perché ci serviva spazio per quella cosa", dice Joel Jewett, presidente di Neversoft, indicando un'enorme statua dell'Uomo Ragno nell'atto di sparare ragnatele situata in un pulitissimo atrio.

Spider-Man è stato un ottimo gioco, ma non è il motivo principale per la crescente fama e la nuova bellissima sede (i tavoli da riunione non sono ancora nemmeno stati rovinati da skateboarder in visita) della società: il merito principale va infatti a *Tony Hawk's Pro Skater*. Ciò dà grande soddisfazione anche ad Activision, che possiede lo studio e ne distribuisce i giochi. L'anno scorso i titoli di Tony Hawk hanno costituito circa il 25% delle entrate Activision come casa editrice: niente male, considerando la vastità della loro gamma, che va dalle serie Disney a *Quake*. "Se analizziamo i dati di vendita relativi agli sport estre-

Tutto sommato è normale per uno il cui cognome significa "falco". *THPS 3* arriverà sulla PS2 in autunno, completo addirittura di modalità per gioco online. Nelle poco più di 2.000 parole che seguono troverete i motivi per cui niente potrà più distrarre gli appassionati una volta che il falco sarà atterrato.

Tony Hawk's Pro Skater 3

"La vita non è che la lunga attesa fra una versione di *THPS* e l'altra": potrebbe anche essere un proverbio cinese minore, certo, ma è soprattutto l'opinione condivisa da milioni di umanoidi fanatici in giro per il mondo. Se escludiamo alcune pietre miliari come il fuoco, la stampa e i Beatles, dall'alba della civiltà pochi fenomeni culturali hanno avuto una tale presa. La storia si ripeterà in autunno con l'arrivo dell'ultimo episodio di *THPS* sulla PS2. Chi di voi possiede una PlayStation non si senta escluso: più o meno nello stesso periodo altri sviluppatori realizzeranno una versione ridotta del gioco e per la primavera tutti i principali sistemi ne avranno una. Questo articolo riguarda però soltanto la versione per PS2.

"Siamo in un'ottima posizione, perché anche se per la PS2 abbiamo dovuto costruire tutto partendo da zero, lo abbiamo fatto con le conoscenze acquisite in questi ultimi due anni", dice Joel Jewett, presidente e gran chiacchierone della Neversoft. "Conosciamo il gioco in ogni minimo dettaglio e abbiamo imparato da ogni errore. Non vorrei proprio essere nei panni della concorrenza".

A quanto vediamo, non vorremmo esserlo neanche noi. Bastano pochi secondi dopo che *THPS 3* si è materializzato sull'enorme TV a schermo piatto di Neversoft per capire che si tratta di una chicca di prima qualità. Proprio come i pantaloni di Rocco Siffredi, *THPS 3* è davvero esplosivo. Con più realismo, più fantasia e la promessa di modalità di gioco online (v. box a pag. 69), l'ultima creazione di Neversoft dovrebbe riuscire a soddisfare aspettative incredibilmente alte.

La PS2 consentirà a THPS3 di avere ambientazioni più grandi e interattive.

Realismo? Eccome!

Ciò che colpisce immediatamente di *THPS 3* sono le dimensioni e la profondità creativa degli ambienti. Il livello più sviluppato finora è ambientato a Los Angeles (la città di Neversoft, Activision e delle donne al silicone) ed è davvero brulicante di vita. Gli ambienti non saranno soltanto grandi il doppio rispetto ai primi due episodi, ma anche molto più avvincenti. Il traffico sfreccia realisticamente per le strade, i pedoni si affrettano e le zolle tettoniche si scontrano: quelli di Neversoft hanno costruito mondi che sembrano davvero vivi. "Avevamo tentato qualcosa di simile in *Tony Hawk 2*, ma l'hardware della PlayStation limitava le nostre possibilità", afferma Scott Pease, che ha lavorato sui primi due giochi ed è ora produttore capo di *THPS 3*. "Prendiamo per esempio il livello Hangar in *THPS 2*, quando si vede l'elicottero che decolla e poi lo si sente esplodere in volo.

---

mi, nel 2000 abbiamo avuto una quota di mercato del 67% soltanto con *Tony Hawk* 1 e 2", dice William Kassoy, direttore del management globale di Activision. Questo dominio sul genere potrebbe addirittura aumentare dopo il 15 maggio, data in cui Activision ha lanciato la propria divisione "sport d'azione" (il termine che ultimamente viene preferito a "sport estremi"). Il suo nome è O_2, sigla che gioca sui ricordi scolastici di chimica per suggerire l'ossigeno e di conseguenza l'aria che si respira "volando in alto", mentre lo slogan è "Sports Revolution" ["Rivoluzione nello sport"]. Secondo Kassoy, "all'inizio doveva essere "Sports Evolved" ["Lo sport (si è) evoluto"], ma pensandoci bene questi sport non si sono evoluti da quelli tradizionali, come il football o il basket".

Qui invece si parla di BMX, snowboard, surf e naturalmente skateboard, le quattro specialità su cui si concentra il listino degli sport d'azione di Activision per il prossimo anno. Si inizia con *Mat Hoffman's Pro BMX*, uscito lo stesso giorno del lancio del marchio. In autunno usciranno *Tony Hawk's Pro Skater 3* e *Shaun Palmer's Pro Snowboarder*, poi sarà la volta di *Mat Hoffman's Pro BMX 2* e *Kelly Slater's Pro Surfer* in primavera. Sappiamo anche che è in preparazione un gioco di wake-boarding. E poi? "Siamo interessati a quegli sport con una filosofia di vita", dice Kassoy, "e di conseguenza non ci occuperemo per esempio di skydiving estremo, perché privi di tale filosofia". Per O_2, la sua prima sotto-divisione, Activision sta pensando in grande. Anzi, non considera i giochi di sport estremo di case come EA Big come concorrenza. "Nel 2000, entrambi i nostri titoli di *Tony Hawk's Pro Skater* hanno superato le vendite di *Madden, NBA Live* pur con la presenza di Jordan, *NASCAR* e *Tiger Woods*", afferma ancora Kassoy, "perciò crediamo che i nostri veri concorrenti siano i marchi di sport tradizionali come EA Sports e 989 Studios". Per scuotere il mercato, Activision ha messo sotto contratto esclusivo più di 40 atleti di sport d'azione e ha ordinato ai suoi sviluppatori di utilizzare lo schema comandi di *THPS* (facile da imparare, ma difficile da padroneggiare). D'altronde, *THPS* è il titolo di punta del marchio O_2 e la serie sta per sbarcare sulla PS2. Se Tony Hawk già volava, è probabile che ora vada ancora più in alto.

Beh, lì era tutto lasciato all'immaginazione. Ora invece possiamo davvero sconvolgere l'ambiente, spostare oggetti, creare linee totalmente nuove. Alcune delle auto addirittura inchiodano per farti passare. I pedoni hanno una vita propria anche quando sono fuori inquadratura; se ti avvicini abbastanza li puoi anche sentire mentre si parlano". È questo senso di "presenza", di azioni che hanno conseguenze effettive sull'ambiente del gioco a dare a *THPS* un tale tremendo realismo.

E non basta, perché questa profondità è parte integrante della giocabilità stessa. Gli obiettivi dei livelli avranno un'attinenza tematica con le varie città e il completamento dipenderà anche dall'interazione con l'ambiente e dalla sua manipolazione. Pease ce lo dimostra nel livello ambientato a Los Angeles scivolando lungo diverse ringhiere, ognuna delle quali fa tremare leggermente l'ambiente. "Un tremore dopo l'altro e alla fine si scatena il Big One", dice, mentre il terremoto comincia a devastare la città. Pease fa girare l'inquadratura per darci una visione molto ravvicinata di una delle superstrade di LA che si sgretola in tempo reale davanti ai nostri occhi. Questo disastro a sua volta rivela una serie invitante di ringhiere e di sopraelevate sparse qua e là, molte delle quali danno accesso a zone prima irraggiungibili. "Come vedete", gongola Jewett sporgendosi in avanti dalla sua poltrona, "qui dentro c'è roba tosta". Gli obiettivi di altri livelli prevederan-

Neversoft ha rivoluzionato completamente il sistema di animazione del gioco, ora cinque volte più grande rispetto a THPS2. Vedrete un sacco di nuove animazioni e tocchi di classe, come quando gli skater agitano le braccia per mantenere l'equilibrio durante le acrobazie.

HELLO MY NAME IS: Tony Hawk

Abbiamo chiacchierato con l'Uomo Falco in persona, parlando di *THPS 3*, della dieta di uno skater e del senso della vita.

EGM: Non ci vedevamo da quasi un anno. Come vanno le cose?
Tony Hawk: Bene. Sono solo super impegnato. Tra il nuovo gioco e tutti gli altri progetti su cui sto lavorando la vita è sempre più frenetica. Abbiamo partecipato a un mega tour che ha toccato anche l'Europa ed è stato un grosso impegno per me e per tutti gli altri.

EGM : È un continente grosso da girare.
TH: Già... e in contemporanea abbiamo pensato anche al prossimo gioco. Sai, qualcosa basato sul tour e tutto il resto. Poi siamo giunti alla conclusione che *THPS 3* sarebbe stato fatto sia per PS2 che per PlayStation. Grande, ma... voglio dire, la PS2 è bella tosta.

EGM: Così si dice. Quelli di Neversoft stanno sgobbando?
TH: Già. Sono effettivamente avanti rispetto alla scadenza, ma hanno lavorato sodo. Se pensiamo al grado di sviluppo che aveva *THPS 2* a questa distanza dall'uscita, il *3* è messo molto meglio. E man mano che il tempo passa le cose diventano più facili in maniera esponenziale.

EGM: Secondo te come può questo nuovo gioco essere ancora meglio dell'ultimo? Il passaggio dall'*1* al *2* è andato oltre tutte le previsioni.
TH: Per me qui sarà la stessa cosa. Voglio dire, spero che nella versione per PlayStation il salto sia uguale a quello che c'è stato fra l'*1* e il *2*, ma sono sicuro che lo sarà in quella per PS2. Ho visto una delle primissime prove ed era già fantastica.

no l'interazione con i pedoni e le auto che circolano negli ambienti. "In una breve sequenza si vedrà un rapinatore che assale un negozio di liquori, vicino a un riparatore di TV", spiega Jewett indicando una zona abbastanza sordida nel livello ambientato a LA. "Il giocatore dovrà individuare l'auto su cui il rapinatore fugge e inseguirlo. Per catturarlo può darsi ci sia bisogno di modificare l'ambiente sul suo cammino. Alla fine si vedrà un'altra sequenza con tutto quello che è successo". Ci sono dettagli sottili in abbondanza nella dimostrazione che osserviamo, come le luci al neon e le scrivanie di legno visibili dalle finestre semitrasparenti degli edifici ("e aspettate di vedere il cinema porno che abbiamo in mente", dice serissimo Pease). Tutto intorno a noi sembra esplodere di attività e personalità, come se pregasse di essere esplorato e provato. "I giocatori potrebbero anche non notarlo", dice Jewett, "ma queste cosette danno vita ai livelli e ci permettono anche di permearli con il nostro perverso senso dell'umorismo".

Skate a oltranza?

Ciò che negli ultimi anni ha tenuto incollate allo schermo milioni di povere anime non è stata vera colla, quanto piuttosto il controllo perfetto del motore dei giochi di Tony Hawk, una formula stupefacente che dava la sensazione che tutto fosse proprio come doveva essere. Ben cosciente di ciò, Neversoft vuole ricreare questa sensazione e passerà i prossimi mesi lavorando per far sì che *THPS 3* continui una tradizione di controllo impeccabile. Fra l'altro, quando gli chiediamo se la formula non sia stata trovata per caso, Jewett sta decisamente sulla difensiva. "Per caso?",

Nel team è presente un responsabile per la creazione degli script che gestiscono la brulicante popolazione di pedoni che interagiranno tra loro e con voi; Alcuni di questi sono persino coinvolti nelle missioni che dovrete completare. In un livello, ad esempio, dovrete mostrare a dei ragazzini come effettuare alcune acrobazie.

La grafica e i movimenti sono pazzeschi.

EGM: Pensi che in *THPS 3* ci siano altri nuovi elementi di giocabilità che abbiano la stessa importanza del controllo in manuale?
TH: Il bilanciamento verrà migliorato di molto, in particolare nelle mosse in manuale, nelle scivolate e in cose del genere. L'inclinazione non sarà troppo distorta, ma ben più realistica; non tanto nel modo in cui metti le acrobazie in sequenza, quanto nel modo in cui giochi e nelle sensazioni, tipo quando senti che stai quasi per cadere.

EGM: Qual è la cosa più difficile da trasporre in un gioco rispetto allo skateboarding vero e proprio?
TH: Secondo me rendere le animazioni realistiche e anche poterle controllare bene. Ci sono molti giochi in cui premi dei pulsanti e poi non hai più alcun controllo su ciò che accadrà dopo, tipo gli aggiustamenti per atterrare bene. Sento che invece in questo gioco sei sempre in controllo: anche nel bel mezzo di mosse complicate, puoi sempre cambiare inclinazione o cercare di atterrare da un'altra parte.
Questa è la cosa più difficile da ricreare. Quando sei su una vera tavola, di solito puoi fare degli aggiustamenti di traiettoria o avere dei ripensamenti.

EGM: C'è qualcosa che pensi non sia stata resa bene nella precedente versione del gioco? Per me non mancava quasi nulla.
TH: Mmm... L'unica cosa di *THPS 2* che avevo criticato era il rodeo flip, che secondo me non girava dalla parte giusta. Comunque nessuno avrebbe potuto notarlo.
EGM: Sai qualcosa della musica in *THPS 3*?

esclama. "Il caso non c'entra! Ci siamo arrivati dopo otto miliardi di test mirati, otto miliardi di commenti e otto miliardi di analisi di ogni singola variabile!".

Migliorare una tale qualità di controllo è una bella sfida per quelli di Neversoft. L'introduzione in *THPS 2* dell'opzione in manuale aveva aperto una dimensione del tutto nuova di sottigliezza e tecnica, ritoccando drasticamente la giocabilità di base. L'unione delle acrobazie in combinazioni si era evoluta in una unione di combinazioni tra loro, con possibilità praticamente infinite.

Tuttavia, l'impossibilità di uscire in manuale da acrobazie verticali aveva creato molti problemi, in quanto queste finivano per rallentare progressioni, altrimenti infinite, di scivolate.

La risposta di Neversoft a tale squilibrio stilistico è duplice. Gli sviluppatori non solo stanno sperimentando un metodo per usare altre mosse in uscita da acrobazie verticali (ce n'è una, simile all'opzione in manuale, che è possibile usare per mantenere la combinazione quando si atterra su un tubo), ma cercano anche di espandere la giocabilità nei trucchi stessi. Spiega Pease: "Tenteremo di recuperare la possibilità di combinazione delle mosse verticali che era andata persa con *THPS 2*, un gioco che era diventato una specie di festival delle scivolate. Aggiungeremo combinazioni e mosse molto più naturali, quasi nello stile dei giochi di combattimento". I giocatori potranno effettivamente uscire dallo schema di certe mosse e crearne del-

I livelli ambientati a Los Angeles (in alto) e in Canada (qui sopra) sono quelli più completi, ma ricordate che i lavori sono ancora in corso. Il team Neversoft prevede di aggiungere altri pedoni e più traffico, inoltre non tutti gli "effetti speciali" sono ancora stati implementati. Sarà una delizia per i nostri occhi.

TH: Ci sono certe band su cui ho insistito. Nei primi due giochi era stato difficile, perché chiedevano troppi soldi per i diritti senza intuire il vantaggio di essere presenti nella colonna sonora. Ora però lo hanno capito e anche Activision è in una posizione migliore per richiedere certa musica rispetto a prima. Così molte delle band che avrei voluto avere nel *2* saranno probabilmente nel *3*.

EGM: Qualche esempio?
TH: Diciamo che sto premendo per avere del punk d'annata [*sogghigna*]. I miei pezzi preferiti nel primo gioco erano quelli dei Dead Kennedys e dei Primus; nel secondo quelli dei Millencolin e ovviamente dei Rage [Against The Machine].

EGM: Qual è il tuo record per una singola acrobazia in *THPS 2*?
TH: Tra i 250.000 e i 300.000.

EGM: Che cosa ti fai fuori a colazione, pranzo e cena, a parte i tuoi avversari?
TH: Beh, lo skate mi mantiene in forma, ma in ogni caso cerco di tenermi il più lontano possibile dalla carne rossa. E poi non me ne sto seduto lì tutto il giorno a mangiare porcherie [ingoia due After Eight e ride].

EGM: Il tuo film preferito di tutti i tempi?
TH: Recente: *Il grande Lebowski*. Più vecchio: *La donna esplosiva* [ride].

EGM: Hai già compilato la dichiarazione dei redditi?
TH: Sì. Beh, no. Sono a metà.

EGM: Com'era Tony Hawk durante il calvario pluriennale conosciuto anche come "scuola superiore"?
TH: Un estraneo, direi. Passavo tutto il tempo alla pista di skate e così schizzavo fuori non appena suonava la campanella. Non conoscevo nessuno a scuola, non partecipavo agli eventi, non andavo alle partite e cose del genere. Non sono neanche andato

le nuove, scoprendo così acrobazie nascoste, combinazioni e altre chicche. Dal momento che secondo la stima di Pease *THPS 3* ha "dal 50 al 100% di acrobazie in più rispetto a *THPS 2*", ciò dovrebbe permettere un bel po' di esperimenti.

Una vista fantastica

Anche se lo sviluppo è ancora in corso, visivamente *THPS 3* è già magnifico: davvero uno dei migliori motori grafici visti finora sulla PS2. "Tutto è costruito da zero", si vanta Pease. "Ogni skateboarder è stato ricostruito con circa 3.000 poligoni e l'animazione è stata completamente rifatta con una gerarchia più avanzata che comprende particolari come mani e dita". Il livello di dettagli rimane impressionante sia che l'inquadratura si allontani per una vista dall'alto della città, sia che faccia un primo piano di uno specifico personaggio. Ciò dimostra l'eccellente versatilità del motore. C'è poi una cosetta utile in più: si può usare il joystick analogico di destra per curiosare nell'ambiente intorno al proprio personaggio e ammirarne lo splendore o anche soltanto valutare il modo migliore per raggiungere la ringhiera sul tetto di una chiesa. Sarà anche possibile scegliere tra alcune vantaggiose inquadrature alle spalle del personaggio.

I nuovi dettagli e la nuova risoluzione sono ovviamente accompagnati da un notevole miglioramento nell'animazione. "Per esempio, ora abbiamo animazioni "di equilibrio" per ogni singola mossa, vecchia o nuova", dice Pease. In effetti Tony allarga le braccia e traballa un po' quando scivola lungo ringhiere o simili. Pease stima che *THPS 3* abbia più o meno cinque volte il volume di dati di animazione rispetto al gioco precedente. In più sfoggia un fuoco all'infinito che toglie di mezzo gli ambienti nebbiosi e sfumati caratteri-

al ballo finale. Il mio giro era alla pista e non importava che fossero quasi tutti più grandi di me, perché avevamo un interesse comune. Voglio dire, alla pista ho baciato la mia prima ragazza.

EGM: Per quanto riguarda il tuo sport, c'è stato un evento particolare che ha determinato il modo in cui avresti voluto passare il resto della vita?
TH: Credo sia stato quando ho iniziato a provare mosse che nessuno aveva mai fatto. Questo mi ha dato veramente la carica. Mi ha spronato a continuare a tentare cose nuove e a vedere che cosa era possibile fare. Perché quando ti rendi conto che puoi essere un pioniere, che puoi andare in direzioni diverse e che non tutto è già stato esplorato, ti senti come se qualsiasi cosa fosse alla tua portata. Se pensi che ci sia un livello oltre il quale non puoi andare, non sei più ispirato a continuare. Nello skate, per fortuna, sembra che ci sia sempre qualcosa di nuovo da imparare. Credo di essermene reso conto quando avevo più o meno 11 o 12 anni.

EGM: Passioni inconfessabili? Che so, un'attrazione malsana per il lucidalabbra alla frutta o l'irrefrenabile desiderio di essere in una boy band?
TH: Nessuna di queste due, direi. Però sono un pessimo giocatore d'azzardo. Sto al tavolo da gioco fino a quando ho perso molto più di quello che avevo in preventivo.

EGM: Anche se adesso sei economicamente tranquillo?
TH: Beh, adesso la posta in gioco è più alta: perché sia interessante devi rischiare. Comunque rimango pessimo. Non rivelo mai a mia moglie quanto ho perso veramente. La mia vera ossessione tuttavia è l'elettronica.
Compro tutto quello che è nuovo, qualsiasi cosa venga aggiornata. Ho appena comprato un portatile G4 senza nemmeno preoccuparmi di cosa fare con quello vecchio.
Però i miei familiari sono contenti, perché possono prendersi tutta la roba vecchia. Nel senso, vecchia magari di quattro mesi...

Non siamo sicuri di cosa ci piaccia di più: la grandezza dei livelli o la profondità della grafica? Vedete quei palazzi sullo sfondo qui sopra? Sono completamente realizzati in 3D e fanno parte del livello (potete anche guardare nelle finestre se ci passate accanto!). Inoltre, potete ora usare lo stick di destra per guardarvi intorno e vedere il livello che vi circonda.

stici dei suoi *prequel*. Il tutto a 60 frame al secondo. Superfluo dirlo, il gioco avrà un ottimo aspetto; però fa piacere anche vedere che aspetto e sensazioni sono in armonia con l'universo che Neversoft ha creato nei vecchi episodi di *Tony Hawk*.

Questo però non è stato ottenuto facilmente. Come è stato l'impatto con la PS2? Pease spiega le due facce dell'imponente scatola nera di Sony: "Lo sviluppo è difficile perché è una macchina molto avanzata, ma il bello è che devi essere veramente bravo per tirarne fuori il meglio. Prendiamo l'alta risoluzione: se non hai degli artisti di prim'ordine, i tuoi livelli non sembreranno grandiosi. Io sono convinto che con le nuove macchine, molti sviluppatori non saranno più in grado di nascondere le proprie lacune.

Perciò siamo contenti che siano complicate, perché toglieranno di mezzo molta concorrenza".

Aggiunge Jewett: "Anche con la PlayStation bisognava preoccuparsi di ogni singolo vertice, di ogni minimo poligono e non sprecare niente per ottenere il livello di qualità desiderato. Francamente, con le nuove macchine è la stessa cosa! C'è più roba da fare, ma per avere il meglio del meglio bisogna fare attenzione a ogni dettaglio... e la PS2 ne ha molti di più. Non è facile davvero".

in modalità Carriera non c'erano grossi motivi per tornare ai livelli precedenti.. In *THPS 1*, però, ogni obiettivo aveva la stessa ricompensa.
Così se si rimaneva bloccati in un livello avanzato si poteva sempre tornare a uno precedente e tentare di risolvere il suo rompicapo per avanzare da lì.
Alcuni obiettivi in modalità Carriera dipenderanno anche dal personaggio scelto.
Per esempio Jamie Thomas, che è uno skater di strada, potrà dover saltare oltre dei varchi nel terreno, mentre Tony Hawk potrà avere bisogno di realizzare un 900 sopra un canale. Gli skater personalizzati affronteranno invece ostacoli più generici. Tocchi come questi aiuteranno i giocatori incalliti, quelli il cui obiettivo è battere il gioco con ogni personaggio e avere esperienze di gioco singolo molto più ricche.

Ancora novità

Il team sta ampliando quasi tutti gli aspetti immaginabili del gioco, compreso un editor di personaggi enormemente migliorato che permette una gamma di abbigliamento da fare invidia alla cerimonia degli Oscar (e per fortuna senza giornalisti invadenti a chiedere chi sia lo stilista).
La grande novità è un set per così dire molto "vario" di personaggi femminili, che sarà senz'altro apprezzato dall'utenza prevalentemente maschile del gioco. È possibile infatti dotare queste skateboarder di completi anche minimi, come reggiseno sportivo e camicetta trasparente!
Anche la modalità Carriera è stata perfezionata. Il denaro non viene più riscosso: Neversoft mira invece a una progressione più spontanea attraverso il gioco. "Abbiamo ideato un sistema che conserva la personalizzazione di *THPS 2*, ma che allo stesso tempo mantiene il flusso un po' meno lineare, come in *THPS 1*", spiega Pease. "Nel secondo gioco il denaro aumentava in maniera esponenziale e così

Scivolate sui tubi... online!

Neversoft svela l'half pipe del futuro.

OK, mettetevi seduti: Neversoft sta inserendo la modalità di gioco online in *THPS 3*, rendendolo uno fra i primi titoli per PS2 ad avere questa caratteristica. Il team ci ha detto di essere fiducioso al 100%. "Al momento non posso dire quanto sarà approfondito", dice il capo produttore Scott Pease, "dato che molto dipende dalla Sony e da altre questioni di supporto hardware". Neversoft ha implementato queste modalità in *THPS 3* negli ultimi mesi e abbiamo saputo che Sony ha dato il suo pieno appoggio a questa impresa. I dettagli sono ancora imprecisi, dato che Sony stessa deve ancora rivelare al mondo i propri piani online. Abbiate pazienza, però, perché l'annuncio non dovrebbe tardare. È comunque interessante notare che la versione che abbiamo visto era collegata alla rete dell'ufficio tramite un normale adattatore ethernet USB e che Neversoft ha affermato di voler supportare anche i modem USB a 56k.
Aspettatevi di vedere online le specialità in multiplayer come Trick Attack, Graffiti e Tag. Pease afferma che le modalità in rete gestiranno in contemporanea un minimo di quattro giocatori fino a un probabile massimo di otto. Di conseguenza non perdete tempo a cercare la possibilità di dividere lo schermo in quattro durante il gioco normale. "Ci abbiamo pensato bene e abbiamo deciso che il gioco era troppo caotico per poter essere diviso in quattro, specialmente su uno schermo piccolo", dice Pease, "così abbiamo preferito concentrarci sulle caratteristiche online. È molto più divertente quando ognuno dei quattro giocatori ha uno schermo intero a disposizione".
Per quanto possa essere esaltante il pensiero di un Trick Attack in rete, quelli di Neversoft sono convinti che lo sia ancora di più quello di poter creare una comunità virtuale, una specie di "pista da skate online", se vogliamo. "Per allargare la base di utenti, bisogna progettare il gioco in modo che la gente voglia connettersi per frequentare i nuovi amici che ha conosciuto", dice Joel Jewett, presidente di Neversoft. "Se non fai altro che gareggiare, non puoi fare amicizie: passi soltanto il tempo a bastonarli o a farti bastonare". Perciò gli sviluppatori sono anche interessati a creare ambienti più aperti, dove i giocatori possano ritrovarsi, chattare (è incluso il supporto per tastiere USB), mostrarsi a vicenda nuove mosse, scambiare attrezzatura e magari ideare anche gare e tornei propri. "Molti livelli non seguono uno sviluppo lineare", sottolinea l'art director Chris Ward, "così si può scegliere di ritrovarsi con chi si vuole e dove si vuole. In un parcheggio o in un magazzino... dipende da chi gioca". Usare il joystick analogico di destra per guardarsi intorno è particolarmente utile quando si gioca online, perché permette di tenere sott'occhio gli altri skater. Per esempio si può completare il proprio turno in un tubo e poi mettersi sul bordo a guardare che cosa combinano i propri amici. Abbiamo giocato in rete negli uffici di Neversoft e sono bastati pochi minuti passati a vedere altri skater sfrecciarci intorno per iniziare a immaginare la comunità online che nascerà da questa esperienza. "È davvero stupefacente", dice Pease. "Se ti fermi a pensarci un attimo, ti vengono in mente centinaia di cose grandiose che puoi fare online... quasi un nuovo gioco a sé stante".

Il ritorno dell'editor degli skateboard, già presente in *THPS 2*, è ancora in dubbio a causa della maggiore grandezza e complessità degli ambienti di questo sequel. "Non vogliamo fare niente di improvvisato", dice Jewett. Comunque non disperate, perché queste decisioni devono ancora essere prese.
Nel multiplayer si troveranno più o meno le stesse modalità, come Trick Attack, Graffiti, Tag e Horse. Naturalmente, la grande novità è la possibilità di giocare online.

Un impegno non indifferente

Il team pensa di includere da 8 a 10 livelli, utilizzando il doppio di artisti, designer e programmatori rispetto ai giochi precedenti. Dato che su *THPS 3* sta lavorando anche il team di *Spider-Man*, di fatto vi collabora tutta Neversoft. Tuttavia non è una passeggiata. "Vedi, il problema è che sui livelli non si finisce praticamente mai di lavorare", dice l'art director Chris Ward. "Puoi starci sopra per due anni a ritoccarli e migliorarli, ma a un certo punto ti devi imporre di smettere". Jewett sogghigna.
"Poi abbiamo anche questa mania di voler fare uscire il gioco il prima possibile", dice. "Detesto fare aspettare gli appassionati. Stiamo facendo i salti mortali, ma sono convinto che ce la faremo".
"Già", scherza Pease dall'altro lato della scrivania. "Basta non fare caso alle fronti imperlate di sudore...".

Tony da asporto

THPS2 su Game Boy Advance dimostra che il vino buono sta nella botte piccola

Siamo invidiosi, lo ammettiamo. Il vero Tony Hawk ha potuto giocare alla versione GBA di *THPS 2* qualche giorno prima di noi. Di sicuro però non possiamo non essere d'accordo con il pertinente giudizio dell'Uomo Falco sul gioco. "Il Game Boy Advance è spettacolare! *THPS 2* per Game Boy Advance è spettacolare!", ha scritto Hawk in una concisa e-mail ad Activision dopo aver collaudato questo primo titolo per GBA.
Dimensioni a parte, il gioco somiglia moltissimo al suo originale per PlayStation. È giocato da una prospettiva isometrica, ma "internamente è 3D", afferma Karthik Bala, direttore generale della Vicarious Visions, la società che ha sviluppato il gioco. "Ciò significa che tutte le informazioni di superficie, come tubi, rampe, ringhiere e così via, sono associate a veri dati geometrici. Lo skater, poi, è un modello poligonale in 3D in tempo reale che usa uno speciale renderer per software 3D e ha tutta l'animazione del personaggio del gioco su PSX". Così, mentre sfrecciate per gli ambienti, l'orientamento e le collisioni del vostro skater sono basati sulla geometria di superficie del livello. Di conseguenza potete effettuare tutte le mosse della versione per PlayStation (compreso il controllo manuale) e volare altrettanto in alto.
In più, *THPS 2* GBA gira con una fluidità notevole e nonostante la vista dall'alto in basso i livelli del gioco (sei in tutto, cinque presi da *THPS 2* più il livello magazzino da *THPS 1*) sembrano uscire dritti dalla PlayStation. Perfino la nuova colonna sonora midi è sorprendentemente potente.

I pochi pulsanti del GBA hanno costretto la Vicarious Visions a essere creativa con lo schema dei controlli: si usano i pulsanti L e R per kick tricks e grabs, mentre A e B servono per ollie e grind. Una modalità tutorial fa però prendere dimestichezza con questo metodo e quindi gli appassionati di *THPS* ci si abitueranno in pochissimo tempo. "Alcuni dei nostri collaudatori hanno fatto combinazioni da 400.000 punti e sono usciti da sessioni di due minuti con 1.400.000 punti all'attivo", dice Bala. *THPS 2* GBA non comprende l'editor degli skater, quello delle piste e le modalità multiplayer, ma anche senza questi accessori il titolo è schizzato in cima alla lista dei nostri giochi portatili preferiti, prima che potessimo anche solo dire "Game Boy Color".

Tony Hawk's Pro Skater 2X

La PS2 sarà il destinatario principale del più recente gioco di skater di Neversoft, ma Activision non si è dimenticata dell' "altra" grossa scatola nera che incombe all'orizzonte. L'Xbox della Microsoft non solo avrà probabilmente una propria versione di *THPS 3* agli inizi del prossimo anno, ma verrà anche lanciata con un esclusivo gioco di Tony Hawk, battezzato con la sigla 2X. La Treyarch (gli stessi sviluppatori delle eccellenti versioni per Dreamcast dei precedenti due giochi) sta lavorando per rendere *THPS2X* all'altezza dei critici più esigenti... e quando questi critici sono giocatori stanchi di semplici trasposizioni, il compito è arduo.

In breve, *THPS2X* prende tutto quello che c'era nei primi due giochi e lo rende (ci sbilanciamo?) migliore. "C'è molta potenza da sfruttare qui dentro", dice il produttore Nigel Mills indicando il suo imponente kit di sviluppo per Xbox, "e vorremmo poterne usare il massimo possibile". A lavori completati, questa incarnazione conterrà la propria versione di ogni livello di *THPS* 1 e 2, più tre livelli nuovi di zecca. Se si aggiunge a tutto ciò una grafica notevolmente migliorata che scorre fluidissima a 60 fps, si può immaginare che Treyarch stia per realizzare l'antologia definitiva di *THPS*.

Una geometria più avanzata è l'ordine del giorno qui, tutto apparirà più nitido e dettagliato. I tubi sono perfettamente arrotondati, le ringhiere sono rifatte completamente in 3D, la luce è più complessa e gli sfondi sono ravvivati da passanti, uccelli e altri dettagli. Gli skater saranno composti dallo stesso numero di poligoni usati nella versione Dreamcast, ognuno di loro verrà ristrutturato per avere un aspetto notevolmente più chiaro. "Che ci crediate o no, in questo momento abbiamo dodici artisti al lavoro. Un bel numero per un gioco già uscito", osserva Mills.

Il team sta anche aggiungendo dei particolari specifici per Xbox, come la possibilità di sostituire la musica del gioco con pezzi installati sul disco fisso della propria console (le tracce potranno essere scelte nel corso del gioco). In più, *THPS2X* si installerà automaticamente nel disco fisso la prima volta in cui lo si gioca, riducendo drasticamente i tempi di caricamento delle partite successive; in effetti i livelli si caricano così in fretta che è come giocare da una cartuccia. Altre chicche comprendono lo schermo divisibile in quattro per la modalità multiplayer, supporto VGA, un editor di skater con personaggi femminili e un più robusto editor di livello. Fin qui tutto okay... ma che ne è della modalità di gioco online originariamente prevista? Beh, è ancora in forse. Treyarch sta includendo il supporto per far giocare online un massimo di otto persone (noi abbiamo giocato in rete nei loro uffici), ma secondo il team sta alla Microsoft determinare se *THPS2X* potrà andare online fin dal suo lancio. Dopotutto, Microsoft deve ancora chiarire i propri progetti relativi alla banda larga, così abbiamo chiesto notizie ai ragazzi di Redmond. "A questo punto non possiamo annunciare se la modalità online sarà presente fin dal lancio o meno, ma la possibilità c'è", dice John O'Rourke, direttore del marketing per Xbox. Il che non è proprio il tipo di conferma che cercavamo. Per farla breve: se la rete di banda larga di Microsoft sarà pronta al momento del lancio, allora giocherete a *THPS2X* online; in caso contrario, potrete ugualmente giocare su Xbox collegate tra loro in rete locale. Non male come consolazione.

Il team Treyarch ha aggiunto nuove aree a vecchie sezioni, come la torre di controllo vicino all'hangar (in alto). E guardate i vari tocchi di classe come il riverbero sulle lenti e la nuova geometria dei livelli. (vedete le travi qui in basso?).

Shaun Palmer's Pro Snowboarder, in uscita in autunno su PS2, ha il potenziale per diventare per lo snowboard ciò che *THPS* è per lo skateboard. Sviluppato dalla UEP Systems (gli ideatori della serie di *Cool Boarders*), *SPPS* unisce il sistema di acrobazie quasi perfetto di *THPS* al solido motore di *Cool Boarders: Code Alien*. "Chiunque sappia giocare a *THPS* può ricevere molte soddisfazioni da *SPPS*", dice Michael Fletcher, produttore di Activision.

Lo stile di controllo permette di scivolare facilmente su qualsiasi cosa e il fatto non è sfuggito ad Activision, che ha quasi decuplicato, rispetto a *Code Alien*, le superfici adatte a questo tipo di azione. Essendo poi ambientato su piste da sci e non per strada, *SPPS* garantisce, rispetto a *THPS*, più tempo per effettuare un numero maggiore di acrobazie. "Abbiamo riprogettato i movimenti e la fisica di base per creare un gioco in cui il giocatore può unire numerose acrobazie per arrivare a punteggi molto alti", afferma Sunaga Makoto, direttore di UEP Systems. L'azienda sta anche aggiornando la grafica per competere con quella di un altro bellissimo gioco ambientato nel modo dello snowboard, *SSX*. "Abbiamo realizzato livelli altamente dettagliati basati su 10 località sciistiche reali", dice Makoto.

Shaun Palmer in persona ha scelto le piste e gli snowboarder, aiutando inoltre i designer a catturare le sottigliezze di ogni acrobazia. Tuttavia, come in *THPS*, conta più il divertimento spericolato che non il realismo. Nella pista di Squaw Valley, per esempio, troverete il villaggio olimpico dei giochi invernali del '60, un trampolino per il salto con gli sci da cui lanciarsi e una pista da bob in cui sfrecciare. Immaginate le parti in discesa in *THPS*: è questo che intendiamo, solo (se ancora non lo avessimo sottolineato abbastanza) con più tempo per fare acrobazie.

Shaun Palmer's Pro Snowboarder

HELLO MY NAME IS:

Chiedetegli chi diavolo crede di essere e lui vi risponderà che è solo un ragazzo cresciuto facendo snowboard, sci, BMX e motocross nella zona del Lago Tahoe. In verità, colui che ha vinto cinque volte il World Boardercross della Federazione Internazionale di Snowboard è il più sfacciato super-atleta che si possa incontrare. Eccovi il vero Shaun Palmer...

EGM: Qual è la tua filosofia in gara?
Shaun Palmer: Vincere, decisamente. Rispetto i miei avversari, ma quando corro è come se fossi in guerra.

EGM: Se partecipassimo alla stessa gara, che cosa ci diresti?
SP: Beh, in faccia sarei molto sportivo e vi direi in bocca al lupo, ma dentro di me penserei: "Vi faccio neri". Poco tempo fa, prima di una gara, ho urlato: "Allora, chi di voi arriverà secondo?". Per fortuna ho poi vinto, così la spacconata è riuscita...

EGM: Un po' come quando Babe Ruth nel baseball "annunciava" i fuoricampo. Come ci si sente ad avere un gioco basato su di te?
SP: Molto bene. Mi è sempre piaciuto lavorare coi ragazzini ed è bello quando qualcuno ti chiede l'autografo. Così adesso mi esalta il fatto che questi ragazzini possano impersonare me nel gioco.

EGM: Sei famoso per riuscire a ottenere risultati in qualsiasi sport ti attragga. Se nel gioco potessi inserire un altro sport, quale vorresti che fosse?
SP: Il motocross, l'altra mia grande passione.

EGM: Sulle tue braccia sono tatuate nove Cadillac. Perché ti attirano?
SP: Ne vado pazzo da quando avevo sedici anni. Adesso ne ho comprate diverse.

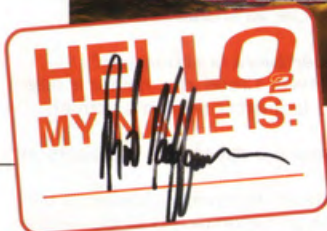
EGM: Allora nel gioco dobbiamo aspettarci una tavola a forma di Cadillac?
SP: Chissà... potreste avere delle sorprese [sorride ironico].

EGM: Hai chiesto che nel gioco fosse inserito qualcosa di specifico?
SP: Volevo essere sicuro che le acrobazie fossero esaltanti. Voglio dire, nella realtà non si scivola sui cavi di una seggiovia, ma farlo nel gioco è divertente. Perciò nel gioco ci saranno diverse possibilità di fare cose "illegali" senza mettersi nei guai.

MHPB dovrebbe uscire a momenti, ma Activision sta già lavorando su un sequel con nuovi sviluppatori e una nuova filosofia riassumibile in "pensare in grande". I Rainbow Studios, che già avevano realizzato *Offroad Fury* per ATV, lo stanno scrivendo da zero per PS2. Nonostante manchi ancora quasi un anno all'uscita (marzo 2002 per PS2 e successivamente per le altre console), è già chiaro che *MHPB 2* vanterà quel vastissimo design dei livelli per cui i Rainbow Studios sono famosi.

Il livello che abbiamo provato era ambientato in un'immensa città piena di marciapiedi e panchine su cui scivolare, canaloni di cemento da usare come halfpipe e un parco fangoso pieno di salti. In altre parole, nei 10 livelli del gioco troverete un altissimo numero di strade, piste sterrate e rampe. Anche qui, come in *THPS* 3, gli ambienti brulicheranno di pedoni e traffico; inoltre sono previsti molti più effetti speciali di quanto mostrato da queste prime schermate. "Abbiamo in progetto di implementare nuove tecniche di ombreggiatura che non eravamo in grado di fare in passato", dice Robb Rinard, game designer dei Rainbow Studios, "cose come specular mapping in tempo reale, environment mapping, gloss mapping, ombreggiature in projected texture e un modello di illuminazione davvero stupefacente". Anche in questo sequel torneranno gli otto biker del primo gioco, così come l'editor delle piste, che è stato ampliato per ottenere sia livelli più grandi su cui lavorare, sia maggiore controllo sull'elevazione. "A me personalmente piace sfrecciare in discesa sullo sterrato con qualche rampa assurda che mi aspetta al fondo", dichiara Dave Stohl, produttore per Activision. "È come una sfida a chi salta più in alto". Il team sta perfino tentando di permeare questo sequel con più riferimenti alla cultura BMX. Invece di passare semplicemente da un livello all'altro in una generica modalità Carriera, *MHPB* avrà una specie storia: chi gioca parteciperà a un tour in pullman insieme agli altri biker e per raggiungere gli obiettivi si sposterà fra le varie tappe. Il sistema di acrobazie rimarrà invece più o meno lo stesso, a parte la possibilità di aggiungere modifiche come in *Dave Mirra Freestyle BMX*. "La filosofia del gioco è andare più in alto possibile e fare delle acrobazie pazzesche", dice Rynard, "ma saltare in alto può significare anche cadute spaccaossa. Sono solo sullo schermo, è vero, ma vi daranno lo stesso un brivido".

Mat Hoffman's Pro BMX 2

HELLO 2 MY NAME IS:

Se paragoniamo gli atleti di sport d'azione di Activision a dei paracadutisti in attesa di lanciarsi, allora Mat Hoffman è già affacciato al portellone, visto che il suo gioco esce a luglio. Pensandoci bene, un paracadute è proprio quello che ci vorrebbe per lui: lo scorso marzo, infatti, tentando di migliorare il suo stesso record di salto in alto, Hoffman è caduto sbattendo la testa da un'altezza di 18 metri. Lo intervistiamo mentre è in convalescenza nella sua casa di Oklahoma City...

EGM: Come è successo?
Mat Hoffman: Ho preso una bella botta. Non mi sentivo a posto, la posizione del corpo o il tempismo non mi sembravano giusti. Mentre stavo tentando di capire cosa non andava, in uno dei salti sono andato completamente a vuoto. Ho preso una testata così forte che non mi ricordo niente. Il casco si è rotto e mi sono aperto il labbro in due fino al mento.

EGM: Uuh. E adesso sei a posto?
MH: Sì, mi sento abbastanza bene. Va molto meglio, credo: mi sto rimettendo in forze, mi rilasso e ogni giorno mi viene tolta qualche sutura. Per i primi tre giorni sono stato come intontito. In carriera sono caduto diverse volte e spesso ho sbattuto la testa anche molto forte, ma questa volta sentivo di essere più in alto del solito. Quando prendi un colpo del genere non ti rendi conto del danno perché svieni, ma sto comunque controllando che questo incidente non mi condizioni troppo o faccia scherzi al cervello.

EGM: Meno male che avevi il casco. Cambiando discorso, sei rimasto soddisfatto del primo gioco?
MH: Per me è come se ora il mio sport fosse diventato sempre praticabile. Adesso, per esempio, non giro da una settimana per via dell'infortunio, ma col videogioco è come se mi fossi allenato tutti i giorni.

EGM: Metti che giocando a *MHPB* qualcuno si interessi alla BMX. Quale bicicletta consiglieresti per iniziare?
MH: Ho fondato una mia azienda, la Hoffman Bikes, per poter attirare il pubblico verso questo sport. Pensando a tutti quelli che si sarebbero interessati alla BMX con il gioco, ho raggiunto un accordo per produrre un modello di bicicletta che ha tutto ciò che serve per iniziare e sto cercando di farla distribuire in catene di

negozi come Toys R Us. Ha il design di quelle usate nel gioco, di cui porta anche il nome. Dovrebbe costare intorno ai 130 dollari. Non è progettata da una grande multinazionale, ma da un gruppo di bikers a cui questo sport piace e che vorrebbero coinvolgere i giovani. Fare tutto questo grazie a una bicicletta sarebbe grandioso.

EGM: Bello... non vediamo l'ora di comprarcene una. Per tornare al gioco, c'è qualcosa che vorresti nel sequel?
MH: Adesso che è sulla PS2, si possono fare molte più cose. Anche se non so se sarà possibile, proprio ieri ho detto agli sviluppatori che vorrei avere un segmento ambientato sulla luna, con la gravità ridotta. Mi sono sempre chiesto che cosa si proverebbe a usare una rampa verticale sulla luna. So che non riuscirò mai a realizzare questa cosa, ma è come se inserendola nel gioco potessi comunque sperimentarla.

EGM: E col gioco non c'è rischio di commozioni cerebrali.
MH: Giusto.

Il volo del condor: ci sono circa 7 metri e mezzo d'aria tra Mat e il bordo della sua rampa verticale personalizzata. Ha stabilito il record lo scorso marzo, pochi giorni prima dell'incidente. Per raggiungere la velocità necessaria a effettuare un salto così stupefacente, Mark si fa lanciare sulla rampa da una moto che viaggia a oltre 80 all'ora. Mark voleva persino farsi lanciare dal suo amico Evel Knievel per realizzare un altro record. L'incidente gli ha rovinato i piani e ai due compari non rimane che consolarsi davanti a una birra.

Kelly Slater's Pro Surfer

Se abbiamo imparato qualcosa da film come *Un mercoledì da leoni*, è che tutti i surfer sognano l'onda perfetta. Così è un bene che *KSPS* (atteso su PS2 per la prossima primavera) venga distribuito con un incredibile editor di onde. "Si potranno stabilire velocità e spessore dell'onda, profondità del "tunnel", il modo in cui questo si chiude e così via", dice Dave Stohl, produttore di Activision. "Dobbiamo renderlo molto versatile, perché ogni livello sarà basato proprio sulle onde".

Il fatto che questo gioco si svolga in mare, però, non significa che mancheranno i classici controlli alla *THPS*. "Molti di questi sport con le tavole hanno acrobazie simili tra loro", dice ancora Stohl. "Anche i nomi si somigliano. Ovviamente non ci sono kick trick, ma ci sono prese. Pure i floater, mosse simili alle scivolate dove ci si tiene in equilibrio sulla cresta dell'onda, hanno una grande importanza nel surf".

KSPS è un progetto a cui il marchio O_2 tiene molto. Dopo tutto, questo è un genere inesplorato; in passato ci sono stati pochissimi giochi di surf e i due più recenti non hanno lasciato traccia. L'ultima cosa che Activision vuole è ritrovarsi, per così dire, in cattive acque con questo titolo. "Dovremo lavorare con molta attenzione su KSPS", conclude Stohl. "Vogliamo renderlo il Tony Hawk del surf. Non credo ci sia più spazio per altri giochi di surf mediocri".

Il team si sta concentrando per rendere la fisica delle onde realistica, solo in seguito si dedicherà alla grafica. Ecco perché l'immagine qui sopra è un po' scarna.

HELLO$_2$ MY NAME IS:

Fra tutti gli atleti di "sport con filosofia di vita" di cui abbiamo parlato in questo speciale, Kelly Slater è quello che ci rende più invidiosi. Questo ventinovenne surfer professionista si sposta da una spiaggia tropicale all'altra, è apparso sulla lista dei "50 più belli" in *People Magazine*, è stato uno degli attori di *Baywatch* per due serie e ha avuto una storia con Pamela Anderson. Signori, ecco il nostro nuovo eroe...

EGM: È vero che una volta hai fatto surf su una porta?
Kelly Slater: L'idea era venuta a un mio amico musicista e regista, perché pensava sarebbe stato divertente fare un corto intitolato *Kelly Slater Goes To Work*" ["Kelly Slater va al lavoro"]. Così mi ha fatto mettere in giacca e cravatta, trascinare la porta fino alla spiaggia e andare al largo, filmando il tutto.

EGM: Che voto daresti alla porta?
KS: Probabilmente 0,02 su 10. Forse è la peggiore tavola che abbia mai usato.

EGM: Puoi citare i migliori giochi di surf di sempre?
KS: Non credo ce ne sia mai stato uno. Da ragazzi sognavamo un gioco di surf decente e ne ricordo un paio, ma non avevano niente a che vedere con la realtà. È un territorio che va ancora esplorato.

EGM: Il tuo gioco cambierà la situazione?
KS: Questo è l'obiettivo. Credo che nessuna delle persone coinvolte lo farà uscire se non è perfetto.

EGM: Qual è la cosa più difficile da realizzare in un gioco di surf?
KS: Un'onda che abbia un aspetto realistico e che rispetti le leggi fisiche, per esempio nel modo in cui si rompe. È uno dei punti su cui si sta lavorando di più.

EGM: Hai mai avuto incontri ravvicinati con degli squali?
KS: Sì, ma due giorni fa sono stato morso invece da una fregata marina, un uccello simile ai pellicani. Succede spesso... e fa molto male. Se ti morde sul petto o vicino alle ascelle e all'inguine, il veleno arriva alle ghiandole e il dolore è insopportabile. In realtà non ci sono molti motivi per avere paura degli squali. Spesso ne ho visti da vicino facendo sub. In quasi venticinque anni di surf non sono mai stato attaccato.

EGM: Il surf rimane comunque l'unico sport in cui rischi di essere mangiato...
KS: Già... negli altri sport sta agli atleti infortunarsi da soli. Beh, anche nello snowboard in teoria c'è il rischio, ma non credo che un orso riesca a beccarti mentre stai scendendo da una montagna.

Review

Questo Mese...

44 Tante sono le review di questo mese, nonostante l'apparente tranquillità pre E3. Mentre ritroviamo con piacere un buon numero di titoli Dreamcast (9), continuiamo a notare l'incredibile altalena dei voti assegnati ai giochi per PS2. Che sia la crisi adolescenziale prima della definitiva maturazione della scatoletta nera di casa Sony? Il premio di gioco del mese tocca questa volta a due titoli di corse automobilistiche: mentre in Italia non accenna a diminuire l'attesa per GT2, gli appassionati potranno dedicarsi a Daytona USA per Dreamcast e Rumble Racing per PS2, rispettivamente nella prima e ultima pagina delle nostre review. In mezzo come sempre c'é un intero mondo di videogiochi da scoprire. Ora tocca a voi!

La nostra Filosofia

10 9 8 7 6 **5** 4 3 2 1 **0**

Le votazioni che diamo sui giochi sono basate su come appaiano in confronto agli altri titoli sullo stesso sistema. Il punteggio più alto è 10. Quando un gioco riceve un 10, potete essere certi che si tratti del miglior gioco mai realizzato – un titolo rivoluzionario che si colloca al di sopra di ogni altro titolo per il suo genere e il suo periodo. Dall'altra parte della scala c'è il voto più basso che un gioco può ricevere: uno 0. Questo è il tipo di gioco che dovreste evitare a tutti i costi. Una vera schifezza, come la scala qui sopra può spiegare. Nel mezzo c'è il grado intermedio, 5. Semplice, non vi pare?

UNO DI NOI

No, non si tratta di un bambino che si è perso alla fiera del cioccolato per correre dietro ad un omone gigante di marzapane e ora guarda imbarazzato la mamma che lo rimprovera. In realtà la foto qui sopra ritrae Lorenzo Monticone, il nostro amato Capo Redattore. A causa della sua voce calda e impostata, ogni settimana riceviamo decine di lettere profumate scritte dalle teenager di tutta Italia che, disperate, dichiarano l'amore che nutrono nei suoi confronti. Lui, di contro, se ne infischia altamente e preferisce rivolgere le sue attenzioni verso i biscotti di Patrizia, la nostra segretaria, che divora sempre in un batter d'occhio lasciandoci a bocca asciutta (Patrizia mi ha confessato che ha avvolto la confezione con del nastro da pacchi ma è stato inutile). D'altronde da qualche parte dovrà prendere le energie che gli consentono di passare nottate interminabili a correggere articoli sgrammaticati e immagini sballate. Ne consegue che se qualcosa non va nella rivista, la responsabilità è sua. Hey, chi si è fregato la crostata che avevo lasciato in frigo?

Gli Award di EGM-Italia

EGM PLATINUM

Platinum: viene assegnata ai giochi che prendono 3 dieci, la migliore e più rara recensione che un gioco può avere.

EGM GOLD

Gold: viene assegnata ai giochi il cui punteggio medio è 9 o più.

EGM SILVER

Silver: i giochi che hanno una media di almeno 8.

Charge 'N Blast

Prodotto da:	Xicat Interactive
Sviluppo:	CRI
Giocatori:	1-2
Supporti:	Jump Pack
Miglior caratteristica:	Distruggere gli sfondi
Peggior caratteristica:	Tullio de Piscopo direbbe "caricamento lento"
Web Site:	www.xicat.com

A voler fare un corso universitario di filosofia dello shooter, questo Charge 'N Blast sarebbe utile per introdurre il passaggio della gestione del giocatore dalla terza persona alla soggettiva, e infatti il ritorno alla tradizione che CNB ci propone è legato a titoli eroici come Cabal or Nam 1975. Sfortunatamente il viaggio nel tempo non vale la candela, poiché Charge 'N Blast ha parecchi difetti, tra cui il più importante è l'errata programmazione dei tempi di apparizione dei gruppi di mostri, tale da rendere impossibile eliminarli, oltre ad altri aspetti mediocri. Ma la cosa che avvilisce di più è che dovrete aspettare un bel po' dopo ogni sparo per scegliere la vostra arma, quindi dovete aspettare nuovamente che vengano deselezionati i bersagli indesiderati (poiché ogni arma ha capacità di mira limitate) e poi aspettare pure che si ricarichi la vostra barra di energia tra un attacco e l'altro, così che alla fine penserete che più che a "Carica e Spara" vi sembrerà di giocare a "Carica aspetta e Spara". Ad essere sinceri c'è da dire che ogni attesa dura uno o due secondi, ma sono così frequenti da rendere il tutto molto frustrante. La grafica è abbastanza piatta, niente di scandaloso, ma il design delle armi è troppo semplicistico, i palati raffinati avrebbero desiderato ben altro. Allo stesso modo, i livelli non sono nulla di speciale e troppo brevi, senza contare che sono solo cinque; di buono c'è che potete distruggere ogni cosa per guadagnare punti, scoprendo così anche power-up nascosti e cambiando (leggermente) il corso degli eventi che vi vedono protagonista. Tirando le somme gli aspetti positivi non bilanciano adeguatamente gli aspetti negativi, per cui il gioco non varrà la candela, almeno fino a quando non sarà distribuito in edizione economica a prezzo stracciato.

Mark — 4.5

Uomini rana, bestioni tipo Godzilla, piranha volanti...non credevo di vivere abbastanza a lungo per vedere uno shooter con queste cose, ora che ho giocato a Charge 'N Blast posso morire felice.
La giocabilità non è creativa come i nemici che incontrerete sul vostro cammino, pur godendo di alcune reminiscenze in stile Cabal. Dopo i primi livelli, evitare gli spari avversarie diventa estremamente difficile e, quel che è peggio, il tempo a disposizione per uccidere i bersagli nemici non è molto. Spesso ero contento che il gioco rallentasse dandomi così il tempo di prendere fiato, nonché la possibilità di vedere quale sarebbe stato il prossimo bizzarro mostro che il gioco mi avrebbe parato davanti.

Kraig — 6.0

Charge 'N Blast è un elegante flash-back degli shooter vecchia maniera, adeguatamente reinterpretati per il ventunesimo secolo. Sei un bastardissimo cyber-acchiappamosche che deve far fuori lo sciame mutante di bachi che è stato contaminato da un big-bang di meteore radioattive (Asimov si starà rivoltando nella tomba). La grafica di CNB è sorprendentemente raffinata e il frame-rate è adeguatamente fluido. Purtroppo non è altrettanto apprezzabile lo schema di controllo che rende ciò che avrebbe dovuto essere uno sparatutto scacciapensieri, un'esperienza frustrante. La magagna principale è che ognuno dei tre personaggi che potrete scegliere è dotato del proprio set di armi, ma usarle in modo efficace è davvero un'impresa impossibile. Affittatelo e dimenticatevene.

Milkman — 5.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	5	5	4

Daytona USA

EGM GOLD — Editors' Choice Award

Prodotto da:	Sega
Sviluppo:	Genki
Giocatori:	1-4
Supporti:	Jump Pack, VMU, SegaNet
Miglior caratteristica:	Grafica e suoni esaltanti
Peggior caratteristica:	Avrebbe potuto essere Daytona 2
Web Site:	http://www.cidiverte.it/giochi/gioco_DC.asp?ID=244

Non so quanti anni avevate nel 1994, però se eravate già in grado di arrivare all'altezza dello schermo di un coin-op, non potrete aver dimenticato il mitico Daytona. Questo Daytona USA 2001 non è una semplice conversione, ma un fantastico restyling, specialmente per quanto riguarda la grafica. La piste originarie pare non siano state toccate, mentre invece l'aerodinamica delle vetture sembra più filante e stilosa; in più come gradita sorpresa vi troverete un maggior numero di auto da sfidare rispetto alla scuderia del Daytona originale. L'altra grande innovazione riguarda la modalità di controllo, che trattandosi del Dreamcast è molto più morbida e sensibile rispetto all'originale, e questo probabilmente darà fastidio a qualche purista, personalmente mi ritengo completamente soddisfatto da questa novità. Comunque il fatto che la guida non sia completamente uguale all'originale non rende Daytona un gioco meno interessante. La manovrabilità della vettura secondo me è migliorata ed la sensibilità dei comandi relativi all'acceleratore, ai freni e allo sterzo è personalizzabile. Quando offline, potete disputare singole corse, la modalità campionato e la modalità a tempo, oppure sfidarvi utilizzando un versatile split-screen. Potete cambiare il tipo di gomma dei pneumatici, lo schema di colori, la trasmissione e altri particolari di ogni macchina. Come al solito non mancano le opzioni reverse e mirror su tutte le otto piste (tre aggiunte per l'occasione). Sfortunatamente il gioco online è limitato a 4 vetture su pista contemporaneamente e la cosa dispiace parecchio, non è certo all'altezza di Speed Devils Online. Se si considera Daytona USA come un titolo completo per 1 giocatore, allora gli si deve concedere un suo spazio nella categoria dei simulatori di corse. Ci dispiace però che non si tratti di Daytona 2...

Greg

Sembra Daytona ma non si guida come Daytona.
Devo ammettere che, all'inizio, l'eccessiva sensibilità dei comandi mi ha fatto un po' incazzare: prendendoci la mano tutto migliora, ma che fatica! C'è il power sliding, ma non funziona proprio benissimo (...azz). Quando le gomme incominciano ad essere consumate la velocità scema notevolmente, per cui si è obbligati a guidare al risparmio; devo ammettere che tuttavia ci si abitua in fretta e, alla fine dei conti, la corsa diventa più divertente. È tutta una questione di giocare con il freno e l'acceleratore (ma anche trovare la traiettoria migliore è importante). Non c'è nulla da rimproverare: i nuovi percorsi sono fantastici e anche con 40 auto sullo schermo il frame-rate marcia inarrestabile a 60 fps, un bel titolo da provare online. Da comprare assolutamente se vi piacciono i giochi di guida.

Dean

Sono tre le caratteristiche che fanno grande un gioco di corsa: il controllo, la visuale e il senso della velocità. Daytona riunisce queste tre componenti alla grande: lo sterzo analogico è reattivo ma non troppo permissivo: dovrete sudarvele le vostre vittorie. La grafica spettacolosa ben si sposa con le quattro possibili visuali e il tutto è supportato da un frame-rate puntuale come un orologio svizzero. Il ritmo del gioco rimane sempre elevato, anche dopo gli incidenti più violenti, ripartire è sempre un processo rapido e indolore.
I criticoni potranno lamentarsi del ristretto numero di macchine, ma prima o poi tutti vi innamorerete di questa versione per DC.

Jonathan — 9.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	8	7	9

Iron Aces

You did it! Take that you scum!

Prodotto da:	Xicat Interactive
Sviluppo:	Global A Entertainment
Giocatori:	1-2
Supporti:	Jump Pack
Miglior caratteristica:	Cabina di pilotaggio trasparente
Peggior caratteristica:	L'intelligenza artificiale non è molto intelligente
Web Site:	www.xicat.com

Guardando l'immagine potreste pensare che Iron Aces sia un simulatore di volo ma, in verità, è più un ibrido tra una simulazione di combattimento e un arcade.
Io adoro i giochi sulla seconda guerra mondiale con una bella storia, come Wings tanto per intenderci, ma l'intro poco convincente e parecchio forzata mi ha subito convinto a skippare il tutto. La resa grafica vi farà sembrare di stare al volante di una macchina 3D più che di un aereo, comunque i controlli sono calibrati e affidabili, e garantiscono la massima precisione di mira negli attacchi alle basi nemiche. Personalmente adoro le missioni su bersagli a terra, ma in questo gioco prevale l'aspetto simulativo e sono più difficili di quello che dovrebbero essere. D'altra parte le missioni sono divertenti, l'azione è appassionante come se si trattasse di un arcade e tutto questo nonostante l'intelligenza artificiale non faccia bene la sua parte, così che a volte vi sembrerà di stare sparando a degli anatroccoli in un barile. Indubbiamente la caratteristica più interessante è la cabina di pilotaggio semitrasparente; tutti I prossimi giochi di volo faranno bene a implementare questa idea, che garantisce la sensazione di stare veramente seduti su un aeroplano con tutti i comandi e i rilevatori davanti a voi, senza peraltro impedirvi di osservare i nemici. Tirando le somme, Iron Aces è un buon gioco di volo, anche se nel tentativo di piacere a tutti finisce invece per scontentare tutti. Probabilmente il progetto avrebbe dovuto essere concentrato maggiormente sugli aspetti arcade, adattando il sonoro e la grafica a questo genere. Invece prendendo un po' da una parte un po' dall'altra si ha la sensazione di qualcosa d'incompiuto; insomma, divertente ma non bellissimo.

Michael — 5.0

I simulatori di combattimento aereo sono una razza rara sulle console, per cui Iron Aces con le sue bombe da direzionare mi ha fatto dimenticare per un po' la semplicità eccessiva dei bombardamenti degli arcade. Questo gioco vi regalerà infatti delle emozioni: le battaglie aeree sanno essere epiche, con grande dispiegamento di nemici (anche se poi il nemico è decisamente mal programmato). Le missioni di bombardamento sono bastardamente difficili, se fossi stato un top gun potrei dire che sono simili alla realtà! Con tanto di manuale sulle ginocchia ho cercato di bombardare parecchie navi, ma non ci sono quasi mai riuscito. La modalità di gioco a due sarebbe interessante, ma operare insieme risulta essere più che altro una gran confusione.

Crispin — 5.5

I giochi sulla seconda Guerra mondiale sono per natura una noiosaggine se non siete dei fanatici della storia o dei nipotini del Barone Rosso e Iron Aces non fa eccezioni a questa regola. Troppo spesso mi sono ritrovato a sperare in un attacco nemico credibile per ravvivare il gioco, che risulta quasi mai emozionante. Iron Aces si muove troppo lentamente per una mano esperta come la mia; l'azione non è abbastanza stimolante per essere annoverato tra gli arcade e nei primi livelli non c'è quasi combattimento. La grafica, seppur con qualche sprazzo interessante, generalmente è poco affascinante; gli attacchi nemici sono troppo blandi, inverosimili. Troppa noia per volare sui cieli di Iron Aces.

Ryan — 4.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	5	6	6

Sega Smash Pack Volume 1

Prodotto da:	Sega
Sviluppo:	Sega
Giocatori:	1-4
Supporti:	Light Gun
Miglior caratteristica:	Una collezione di classici immortali
Peggior caratteristica:	Emulazione penosa
Web Site:	www.sega.com

Questo avrebbe potuto essere un titolo interessante: una raccolta di dodici giochi, di cui almeno sette sono veri e propri classici. Purtroppo però alla resa dei conti Sonic The Hedgehog soffre di rallentamenti paurosi, la musica di Golden Axe ha una resa pessima...Possibile che sul Dreamcast queste emulazioni debbano girare così male? Sono giochi per Genesis porca miseria! Clamorosamente nessuno dei 10 titoli presenti in questo Sega Smash Pack Volume 1 è emulato decentemente. Tutti infatti patiscono un sonoro orrendo, specialmente il già citato Golden Axe, per non parlare di Phantasy Star II. Sia Sonic che Vectorman poi subiscono rallentamenti che non erano presenti nelle versioni originali, in più la resa grafica di Sonic lascia parecchio a desiderare. Soltanto due giochi sono emulati decentemente, Virtua Cop 2 e Sega Swirl. Anche se la presenza di Virtua Cop 2 è un punto positivo, con l'interessante possibilità di utilizzare la light gun, purtroppo non si tratta della conversione della versione da sala giochi, ma di quella per PC. Non male, ma niente di stupefacente.
Per quanto riguarda Sega Swirl... beh... ad alcuni piace e ad alcuni no. Personalmente ritengo questa compilation il festival dello sbadiglio, che peccato. Rivedere giochi come Phantasy Star II e Shining Force avrebbe potuto rappresentare un sogno che diventa realtà, ma il disinteresse dimostrato da Sega per la trasposizione su Dreamcast ha ucciso l'operazione. Credo che probabilmente si tratti del caso di programmazione approssimativa più eclatante mai visto su qualsiasi sistema. Molto meglio spendere qualche deca in più e comprarsi un Dreamcast.

Greg — 2.0

Sono allo stesso tempo triste, deluso e arrabbiato per questo Sega Smash Pack Volume 1. Sega aveva avuto una buona idea nello scegliere alcuni dei suoi classici a 16-bit come Phantasy Star II, Sonic, Shining Force e Revenge of Shinobi, ma poi ha rovinato tutto non investendo nell'opera di adattamento al DC. Invece di aggiungere degli extra, Sega ha deciso di inserire bug, malfunzionamenti e un'interfaccia allucinante. Temendo che non bastasse, pure le musiche fanno schifo: sembra di stare usando un Atari 2600 (che sia questa la nuova via dell'emulazione?). Il Dreamcast dovrebbe essere in grado di emulare questi titoli ad occhi chiusi, ma una programmazione approssimativa e una pigrizia imperdonabile hanno completamente rovinato un'ottima idea. Piuttosto che rivederli così, era meglio lasciare questi giochi nel dorato mondo dei ricordi.

Mark — 2.0

In teoria Sega Smash Pack avrebbe potuto essere la regina di tutte le retro compilation, magari ancora più tosta della serie Namco Museum. Una dozzina di classici Sega su un singolo disco? Chi non li avrebbe voluti! Tragicamente però, nonostante gli ottimi titoli impiegati, l'emulazione è tristissima. Il sonoro poi riesce ad essere peggiore delle versioni originali (ad esclusione di Virtua Cop e Swirl) e il cd che ho usato io crashava continuamente senza apparente motivo. L'emulazione della grafica, a volte, è veramente bizzarra, come se fosse stata fatta passare attraverso qualche strano filtro. Avevamo vissuto emozioni fantastiche giocando a questi giochi e ora ce li ritroviamo rovinati, ingrassati da una trasposizione che ha aggiunto solo ciccia molliccia e null'altro. Veramente un brutto lavoro da parte di Sega.

Milkman — 4.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
3	2	4	7

Unreal Tournament

Prodotto da:	Infogrames
Sviluppo:	Secret Level
Giocatori:	1-8
Supporti:	Tastiera, Mouse, Panther, SegaNet Broadband Adapter, Jump Pack
Miglior caratteristica:	Battaglie con otto giocatori
Peggior caratteristica:	Livelli un po' rozzi
Web Site:	www.unrealitalia.com/

Unreal Tournament racchiude in sé tre giochi: modalità singola, multiplayer e multiplayer online. Per quanto riguarda la modalità singola, potremmo definirla bella, ma non bellissima. Nonostante la buona intelligenza artificiale (migliore di quella di Quake III), le diverse modalità di gioco che includono Cattura la bandiera e Domination (sfortunatamente la modalità Assault è misteriosamente scomparsa), opzioni come il regolatore di gravità, turbo a manetta e altre amenità tipiche di questi sparatutto senza storia, tutto deatmatch, sanno di già visto. Il linguaggio ci propina purtroppo un linguaggio alla Bruce Willis (frasi tipo "Sei fottuto", "Sei morto"), ormai per niente originale, oltre a livelli troppo lenti che finiscono per stancare parecchio in modalità giocatore singolo. La modalità split-screen funziona alla grande se siete in due, in quattro invece l'aria diventa irrespirabile come se aveste tutti la diarrea e un unico bagno. Online le cose cambiano e si capisce perché si dovrebbe comprare Unreal Tournament invece che Quake III, anche se non offre la bellezza grafica e il gioco fluido (attraverso il normale modem) del capolavoro ID. UT vi permette di gestire ben otto giocatori, mentre il povero Quake si limita ad appena quattro, una bella differenza. Il gioco di squadra acquisisce davvero un senso e rende esaltante fraggarsi a vicenda. A voler fare i critici il gioco sarebbe da sgrezzare in alcuni aspetti, come per esempio l'impossibilità di personalizzare i comandi con il mouse, di impostare gli ordini ai bot con le scorciatoie da tastiera oppure la mancanza di un'opzione per cambiare squadre mentre si gioca online. Se vi scoccia il limite di giocatori di Quake III (due contro due, cattura la bandiera? Bah!) o dalla deludente modalità singola, collegate la DC alla linea telefonica e date un'occhiata a UT.

Mark — 7.5

Non sono sicuro di cosa sia più divertente: vedere il vecchio Crispin farsi fuori da solo o cuocerlo a dovere io. Probabilmente preferisco lasciarlo fare: è divertentissimo vedere gli altri in difficoltà su UT, se solo ci fosse un frame-rate migliore. Sono rimasto sorpreso di come UT diventasse scattoso giocando da soli, e quasi ingiocabile con lo split-screen quando c'erano più di due giocatori. Comunque alcune belle battaglie online fanno dimenticare questi problemi. Dopo averci martellato sopra parecchio sono giunto alla conclusione che il gamepad normale è impraticabile: tastiera e mouse sono un requisito essenziale per divertirsi e vincere. Un investimento forse oneroso, ma imprescindibile.

Kraig — 8.0

Sul Pc, i grandi shooter Unreal Tournament e Quake III Arena sono così simili che è difficile dire quale sia il migliore. Con il Dreamcast non avete questo problema: Unreal Tournament per Dreamcast soffre di un frame-rate non all'altezza, una grafica confusa, una modalità di gioco online troppo lenta. Se poi giocate in split-screen con più di due giocatori, la lentezza raggiunge vette preoccupanti, da tre in su diventa davvero esasperante, sembra di giocare a GoldenEye. Tuttavia, quando il lag non è esagerato, giocare online è sempre uno spasso, specialmente quando si gioca a capture the flag quattro contro quattro. C'è una buona scelta di nuovi livelli, ma il tutto rimane comunque un gradino sotto rispetto a Quake III Arena.

Crispin — 6.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	6	6	8

Worms World Party

EGM SILVER — EDITORS' CHOICE AWARD

Prodotto da:	Titus
Sviluppo:	Team 17
Giocatori:	1-4
Supporti:	Tastiera, Jump Pack, SegaNet
Miglior caratteristica:	Il gioco online
Peggior caratteristica:	Non supporta il mouse
Web Site:	www.titus.com

Ci sono giochi che non hanno tempo e la serie di Worms è tra queste. World Party prosegue con la politica del 2D, quindi non aspettatevi grafica strabiliante o effetti di light-sourcing, ma solo tanto concreto divertimento, ve lo dice uno che è Worms-dipendente (come molti altri redattori) e che ha smesso di giocarci solo perché aveva altri dieci giochi da provare. Lo humour di Worms è spassoso, quando siete sotto pressione per la scuola o il lavoro state certi che passare un po' di tempo con questi vermicelli è la miglior cura anti-stress. Infatti non c'è nulla di più appagante che far saltare un mucchio di vermi per aria con una vecchietta esplosiva o lavarli con il fuoco come si meritano! Io non mi capacito di come quelli del Team 17 riescano a trovare tanti modi di eliminare questi (e ben armati) piccoletti, sta di fatto che in questo sequel avrete ancora più armi pazzesche a vostra disposizione, senza che per questo si perda il delicato equilibrio di strategia e mutilazioni che contraddistingue la serie. Tra le novità segnaliamo l'aggiunta di nuove armi e di un editor di ambienti. La caratteristica che tuttavia rendeva davvero interessante Worms per Pc era la possibilità di giocare online, un'opzione finora mai riprodotta su console. Ebbene, ora World Party permette di giocare online! Si tratta di un fantastico multiplayer con cui è molto semplice connettersi e farsi rapire: finalmente scoprirete, come sa già da un sacco di tempo chi ci giocava con il Pc. Questo è uno dei più semplici e divertenti giochi in rete mai creati, ed è pure senza lag.

Kraig — 9.0

Non date troppo peso all'immagine che vedete, fa assomigliare il tutto a Worms Armageddon ma...ok, è bello come Worms Armageddon ma con l'aggiunta di molte novità che valgono decisamente il prezzo del gioco. Pensavate di aver visto tutto con le bombe di pop corn? I ragazzi del Team 17 hanno mantenuto e migliorato le vecchie armi, aggiungendo altre cose incredibili che vi faranno perdere la testa, senza dimenticare la mitica vecchina! È ora disponibile il supporto per più joypad, così non dovete passare il controller tra i giocatori durante le sfide in multiplayer. La modalità di gioco online poi è una vera bomba: completamente priva di lag. Avrei desiderato magari maggiore possibilità di personalizzazione, anche se l'editor svolge un discreto lavoro.

Crispin — 8.0

Se c'è un gioco che si meritava di andare online era Worms. L'ultima versione di questo titolo multipiattaforma regala su DC nuove opzioni e armi, oltre alla modalità di gioco in Rete. Notevolissima la modalità uno contro l'altro, dove si può giocare più rilassati, senza cercare la perfezione come quando si gioca singolarmente. L'unico difetto da segnalare è stato un crash accidentale, ma assolutamente isolato. E' anche un pochino frustrante, quando si gioca da soli, il fatto che per riuscire a centrare il bersaglio si debba avere una precisione superiore al dovuto. Comunque il multiplayer, parecchio esaltante, fa passare in secondo piano anche questo problema.

Jonathan — 7.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	7	7	9

Illbleed

Prodotto da:	Aia
Sviluppo:	Crazy Games
Giocatori:	1
Supporti:	Jump Pack
Provate anche:	Resident Evil Code: Veronica
Miglior caratteristica:	Raccapriccianti immagini da psicopatici
Peggior caratteristica:	La voce narrante poco convinta
Web Site:	www.cgstudio.co.jp/illbleed/

Mentre comincia a scemare la freschezza di giochi come Resident Evil e Silent Hill, ce n'è uno che riprende coraggiosamente in mano la fievole torcia del genere survival-horror, la irrora ben bene di benzina e irrompe nella vostra magione, ridendo follemente. Questo gioco è Illbleed. Esso vi introduce in un parco a tema di natura orrorifica nel tentativo di vincere il milione di dollari messo in palio dallo schizofrenico proprietario, cercando di prevenire lo scattare di trappole appena in tempo per evitare che si azionino e vi mandino al creatore per lo shock. Ciascuno degli stage vi offre sempre qualcosa di diverso sia per quanto riguarda lo scopo da perseguire sia per la condotta di gioco da mantenere, e le magnifiche scene psicotiche e i nemici persistono fino all'incredibile finale. Solo che Illbleed non può essere preso totalmente sul serio; i fiumi di sangue e le frequenti occhiate ai misteriosi personaggi che operano dietro le quinte e che cercano di tenervi immersi il più possibile in questo mondo terrorizzante vi convincerà sicuramente di questo. Non si può nemmeno cominciare ad elencare l'insieme delle scene malate, e dei momenti disgustosamente sgradevoli che avvengono durante l'intero gioco, tanto l'esperienza di questo titolo è così poco ortodossa. Purtroppo, ci sono un paio di caratteristiche che radono al suolo alcuni dei momenti migliori di Illbleed. Per dirne una, la voce narrante è non soltanto innaturale e poco credibile ma anche spesso confusa dagli effetti sonori di background. E anche i comandi non rendono di certo agevole i vostri tentativi di sopravvivenza. La differenza tra camminare e correre può significare vita o morte in molti frangenti e i controlli analogici raramente vi permettono di scegliere un passo con la certezza di aver fatto la scelta giusta. Sono comunque peccati veniali, che non rendono Illbleed meno intrigante e di certo non deluderà gli amanti del genere horror.

Jonathan

7.5

Così come umoristico e collegiale può essere in alcuni momenti, in altri, Illbleed mi ha fatto letteralmente saltare dalla sedia parecchie volte. E' una sorta di gioco di serie B progettato per emulare il brivido economico dei film di serie B. E' vero, l'impianto generale del gioco non è abbastanza clamoroso da farne un capolavoro, ma di certo non toglie la voglia di andare avanti. Non si combatte veramente fino a quando non si è ben addentro la storia e questo è insieme la benedizione e la maledizione di Illbleed. Una maledizione perché il gioco diventa abbastanza frustrante quando tutto quello che c'è da fare è scappare via dal pericolo... Una benedizione perché i combattimenti sono poco più che un lavoro di routine. Insomma, uno strano gioco, ricco di grandi momenti, che però, siete avvisati, non piacerà proprio a tutti.

Che

6.0

Posteriori di suino che vi scorreggiano in faccia, carote assassine, giocatori di baseball psicopatici: questo gioco è oltre ogni immaginazione, è mostruosamente bizzarro. Ma, pur essendo un fan esagitato sia dei survival-horror sia dei giochi rompicapo, ho trovato la stupida voce di Illbleed, le parodie ridicole e lo stile liceale, una combinazione difficile da digerire. Innanzi tutto la linea di gioco poteva essere migliore: i controlli sono frustranti, specialmente il sistema di scelta per la velocità di movimento, i combattimenti sono semplicistici e goffi, e il costante passaggio alla modalità in prima persona quando si cercano le trappole alla lunga diventa arduo da sopportare. Ciononostante la trama spaventevole, spesso non intenzionalmente umoristica, mi ha spinto a voler vedere ancora di più. Insomma, un noleggio conveniente con amici ben disposti.

Mark

7.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	8	8	5

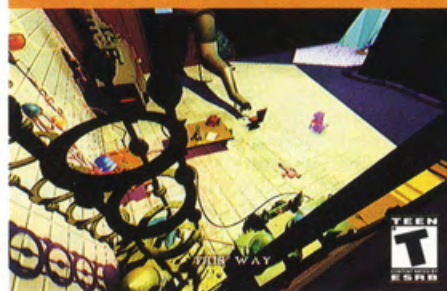
18 Wheeler American Pro Trucker

Prodotto da:	Sega
Sviluppo:	AM2
Giocatori:	1
Supporti:	Jump Pack, Volante
Web Site:	www.sega.com
Miglior caratteristica:	Grandi autoarticolati per gli amanti della strada
Peggior caratteristica:	NIENTE Online Gaming :(

L'idea sembra grandiosa: viaggiare su di un'immensa strada e trasportare un carico coast to coast in meno di 6 minuti. 18 Wheeler Pro Trucker di AM2, però, non è altro che l'ennesima conversione Sega da sala giochi che fallisce il grande salto. Un gioco per il quale non vale la pena spendere 50 dollari (o 109.000 lire, fate voi). Le meccaniche di base del gioco sono abbastanza semplici (viaggiare lungo l'autostrada, sfruttare la scia del vostro avversario, arrivare alla meta prima di lui con il carico intatto) ma rappresentano tutto ciò che si può dire a proposito di 18 Wheeler. Come tutti i giochi di questo tipo vi daranno quell'indispensabile manciata di tracciati, così come un piccolo assortimento dei vari e "tipici" camionisti tra i quali potrete scegliere (quello tradizionale dal fisico massiccio, oppure il moderno mingherlino o perché no una donna). Ci sono ovviamente i pro e i contro per ogni vostra scelta ma la differenza è minima poi in termini di gioco. 18 Wheeler è abbastanza fedele alla sua versione arcade con dei tracciati ben renderizzati e 30 frame per secondo e il controllo è tollerante, ma AM2 non ha aggiunto quel "valore extra" richiesto in una conversione casalinga. Benché ci siano delle sfide tra i vari livelli queste non sono lontanamente vicine alla qualità dei minigame di Crazy Taxi e possono difficilmente essere considerate divertenti. La più grande delusione rimane in ogni modo l'assenza di online gaming, promessa non mantenuta da Sega, che avrebbe aggiunto quel necessaro tocco in più. Per 18 Wheeler si prevede vita breve, se è possibile affittatelo.

Dean

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	7	6	5

Stupid Invaders

Prodotto da:	Ubi Soft
Sviluppo:	Xilam
Giocatori:	1
Supporti:	Mouse
Web Site:	www.ubisoft.com
Miglior caratteristica:	Storia troppo divertente
Peggior caratteristica:	Troppe bug!

Un'accattivante grafica stile cartone animato, vagonate di intermezzi cinematografici, voci realistiche e una sfilza di rompicapo così rognosi che anche il giocatore più smaliziato si scaverà dei solchi in testa a furia di grattarsi, piuttosto che ammettere che Stupid Invaders possa assestarsi, con pieno diritto, in cima all'esigua lista dei giochi di avventura punta e clicca creati per Dreamcast. Si potrebbe sorvolare sui momenti comici, forse un pelo infantili, e a tratti piuttosto sciocchini, ma, sotto questa simpatica facciata si nasconde una storia ben congegnata e spesso anche molto divertente su alcuni simpatici alieni irrecuperabilmente idioti che naufragano sul nostro pianeta. Bud, Candy, Stereo, Etno e Gorgious hanno personalità che vanno dal supereffeminato all'imbecille senza rimedio tipo Bonolis e Laurenti nei "documentari" di Striscia la Notizia. Fa persino tenerezza sentire quanto bene questi alieni abbiano assimilato il linguaggio giovanil-corporale dei ragazzini delle elementari, l'umorismo da vespasiano, la sfrontata golosaggine, la carente confidenza con la doccia oltre, naturalmente, a uno stile irreparabilmente televisivo. I maggiori problemi sorgono quando si ha a che fare con alcuni bug di sistema ai quali i possessori di DC non sono abituati. Così, fate ta-anta attenzione ai problemi dovuti al cattivo funzionamento delle operazioni col cursore e buon divertimento.

Jeanne

6.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	7	6	6

Pokémon Stadium 2

Prodotto da:	Nintendo
Sviluppo:	Nintendo
Giocatori:	1-4
Supporti:	Transfer Pak
Miglior caratteristica:	Pokemon in 3D
Peggior caratteristica:	Il computer bara
Web Site:	www.pokemon.com

5.0

Se non avete mai giocato a un titolo con i Pokémon allora saltate questa recensione, non è per voi. Pokemon Stadium 2 è un gioco per i veri appassionati dei mostriciattoli Nintendo, non gli appassionati normali, ma solo quelli duri e puri. Un tutorial ben fatto aiuta ad entrare nel gioco, ma se non avete già confidenza con il mondo dei Pokemon, avete fatto un acquisto sbagliato. Il problema è che, come capitava già nel prequel, il computer si prende la libertà di barare in maniera scandalosa, ora ancora più palesemente. Nelle versioni GBC il sistema di combattimento è molto simile ad una meccanica tipo carta-forbici-sasso dove a volte, grazie all'energia o a qualche mossa speciale, si può sovvertire l'esito della battaglia. In questo Pokemon Stadium 2 invece capita che l'energia, l'esperienza ecc... non contino poi molto, e un personaggio forte, anche azzeccando gli attacchi, può tranquillamente soccombere, soprattutto se è controllato dal giocatore. Frustrante. Questo è il motivo principale che scoraggerà i meno avvezzi al mondo Pokemon. La giocabilità si è evoluta rispetto agli episodi precedenti, ma non in modo onesto. I mostri in più (derivanti da Gold e Silver Edition)e l'aggiunta di sottogiochi non riescono a sollevare un titolo mediocre. Graficamente nulla sembra cambiato dal prequel: le animazioni sono carine, mentre gli effetti come esplosioni, lampi ecc... sono abbastanza miseri. Anche se fossi un fan dei Pokemon ci penserei due volte prima di comprare questa cartuccia.

Chris

6.0

Stadium 2 vi piacerà un sacco se appartenete alla schiera dei Pokemon-fan. La grafica leggermente migliorata, l'interfaccia più intuitiva, le animazioni più fluide e la possibilità di interfacciarsi con i giochi per GBC sono i punti di forza di questo titolo e non vi deluderà. Non aspettatevi però che Pokemon Stadium 2 sia un grande passo avanti rispetto al prequel: la giocabilità è in realtà la medesima e la meccanica di gioco non è certo cambiata. Chi è indifferente alla Pokemon-mania è meglio che lasci sullo scaffale questa cartuccia, chi invece crede di essere un pupazzo giallo che spara fulmini allora farà bene a dargli un'occhiata.

Jeanne

6.5

Per gli adepti questa cartuccia è da avere: finalmente tutti i mostriciattoli di Gold e Silver Editions che avete collezionato per mesi potranno godere di 3 dimensioni! Se non avete però mostriciattoli da trasferire dal vostro GBC al Nintendo 64 tramite Transfer Pak (che questa volta non è incluso nella confezione) evitate di pendere i soldi per questo Pokemon Stadium 2. Combattere con i Pokemon presenti nella cartuccia è decisamente noioso. Se escludiamo i nuovi sottogiochi e la terrificante sequenza alla "Training University" (dove solo i maniaci capiranno qualcosa) il gioco è identico al suo predecessore. In parole povere ore di combattimenti a turni e poco di più. Solo per appassionati.

Ethan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	6	4	5

Aidyn Chronicles

Prodotto da:	THQ
Sviluppo:	H2O
Giocatori:	1
Supporti:	Expansion Pak
Miglior caratteristica:	Beh, un RPG per N64
Peggior caratteristica:	Tante, troppe da elencare
Web Site:	www.thq.com

3.5

Non posso biasimare nessuno per averci provato, ma gli RPG sono un genere difficile, dove numerosissime caratteristiche devono fondersi insieme in totale armonia e gli elementi devono essere ben bilanciati, ma veniamo al dunque. Aidyn Chronicles: The First Mage è certamente un titolo carico di ottime intenzioni, ma creare un gioco di ruolo non significa rimpinzare un'avventura dei cliché soliti del genere con un po' di magie e combattimenti e basta. Il nostro eroe dovrà vagare per lande sconosciute e non molto ispirate incontrando personaggi che discorreranno amabilmente in un linguaggio simile a quello di Yoda di Guerre Stellari: quasi incomprensibile. La mappa e il posizionamento delle telecamere non permettono inoltre di capire bene dove si sta andando e cosa si sta facendo e la vegetazione di sfondo in stile "tappezzeria" non rende certo le cose migliori. La parte peggiore del gioco però è il sistema di combattimento: nonostante sia venduto come action-RPG alla Zelda, le battaglie si svolgono in realtà a turni, durante le quali le nostre possibilità di movimento sono decisamente esigue. Le battaglie così si ripetono in maniera monotona, con nemici spesso simili tra loro che non aiutano ad allungare la longevità del gioco: i topi giganti che muggiscono stancamente quando uccisi mi hanno fatto venire il latte alle ginocchia. Cito infine il sonoro, deprimente e confuso, e la grafica decisamente grezza. Tra Aydin e Quest 64, sarà dura per gli appassionati di RPG del N64.

Milkman

1.5

Dare una spada, uno scudo e una missione ad un tipo significa aver fatto un RPG? Non penso proprio. Sfortunatamente The First Mage offre realmente solo questo, lasciando il giocatore veramente annoiato. In particolare il sistema di combattimento è mal progettato, poco intuitivo e decisamente privo di immaginazione. È difficile giocare a un RPG in stile PC con il controller del N64, per non parlare dei punti di movimento praticamente inutili all'interno di un sistema a turni, un inventario non proprio amichevole che non consente di equipaggiare gli oggetti trascinandoli sul personaggio (e allora a cosa serve?), e animazioni vergognosamente scarse. Se amate i giochi di ruolo tenete questo titolo a debita distanza.

Jeanne

3.5

Certo che nel 2001 vedere un titolo così su N64 fa quasi impressione. Mai visto un titolo per N64 con texture così orribili e animazioni ridicole. Ci sono persone che comunque dicono che la grafica non è tutto in un RPS, che conta la storia... Aidyn fallisce miseramente anche qui. La trama è noiosissima, con il solito giovane pupazzo che deve scoprire il suo oscuro passato, con dialoghi tristi e personaggi insulsi. Al contrario di altri ho trovato il sistema di combattimento l'unico punto decente del gioco, ma certo non basta a rivalutare un fallimento. Cercate Ogre Battle, è meglio. E se non lo trovate cercatelo ancora. Tutto, ma evitate Aidyn Chronicles

Ethan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
3	3	3	3

Conker's Bad Fur Day

EGM SILVER

Prodotto da: Rare
Sviluppo: Rare
Giocatori: 1-4
Supporti: Rumble Pak
Miglior caratteristica: Grande varietà di gioco
Peggior caratteristica: Telecamera del c*#@o!
Web Site: www.conker.com

Conker sta ricevendo un sacco di attenzione come un gioco per adulti e può essere sorprendente scoprire quanto, in realtà, sia un titolo immaturo. Pieno di popò, pipì e il tipo di humour da scoregge che farebbe sicuramente successo in qualsiasi scuola media, non siamo davanti ad un titolo "per adulti" nel pieno senso del termine. Anche se la volgarità estrema è il principale motivo per il quale molti proveranno Conker, questo non basta a rendere il gioco interessante. Certo, Conker è irriverente, si ubriaca e orina sulla gente, è crudo, obbliga le mucche a bere succo di prugna e le riduce in pezzetti sanguinolenti mentre vengono prese da un attacco di diarrea, ed è divertente, ma non si possono occupare 15 ore solo con sciocchezze, non su una cartuccia del N64 almeno.

Dev'esserci un gioco vero e proprio, non solo pura demenzialità, e sebbene Conker non sia magari all'altezza dei precedenti sforzi targati Rare, siamo tutti d'accordo nel dire che, dopo tutto, le basi di un buon titolo ci sono (nonostante alcuni problemi di telecamera). Fortunatamente il gioco non è una complicata caccia al tesoro tipo Banjo-Tooie: dovete solo raccogliere i soldi ed il gioco è fatto. Per quanto riguarda la giocabilità c'è da dire che questa cambia molto da livello a livello, ognuno deve essere affrontato con strategie diverse: proprio quando pensate di avere carpito ogni segreto, tutto cambia. La cartuccia è inoltre infarcita di un'incredibile quantità di parlato, come nessun altro gioco per N64 fino ad oggi, ricca di accenti e imitazioni veramente divertenti, per chi mastica l'inglese, anche se vi sono alcuni personaggi molto simili e poco incisivi. Conker fa il verso a moltissimi film: da Arancia Meccanica a Terminator, passando per Lo Squalo.

La cosa che più mi ha stupito non è quanto divertenti o precisi siano tali omaggi (e spesso lo sono) ma quanto siano appropriati al gioco in generale come, per esempio, il livello della spiaggia del soldato Ryan (il miglior gioco multiplayer tra i sette presenti sulla cartuccia), o lo sparatutto con gli zombi ispirato al Dracula di Bram Stoker. Vediamo cosa ne pensano i membri della redazione americana:

COME FROM MY CHOCOLATE STARFISH

How many other games feature lavish musical boss fights, complete with "follow-the-bouncing-turd" sing-along subtitles?

Un buon esempio di quanto Conker sia irriverente: nell'immagine qui sotto dovete ubriacarvi in una discoteca e fare pipì sulla gente (tenete premuto il tasto Z per un flusso a massima potenza) allo scopo di farli infuriare e proseguire alla sezione successiva.

Il gioco non è privo di difetti. Ad esempio la telecamera è, come Conker stesso direbbe, una rottura di p*lle. Senza alcuna ragione apparente sarete improvvisamente incapacitati di impostarla come volete, solitamente proprio quando il computer la posiziona nella visuale più scomoda possibile. Vi sono anche molte sezioni dove, se commettete un errore, sarete condannati a essere colpiti a oltranza fino alla vostra morte: dannatamente frustrante. La grafica, tuttavia, è veramente stupefacente, specialmente in un gioco che non fa uso dell'Espansion Pak. I livelli, oltre a essere veramente grandi, sono abbelliti da effetti quali ombre e riflessi in tempo reale, anche se in alcune sezioni le texture sfocate del N64 sono difficili da ignorare. Continuo a odiare i personaggi privi di fantasia della Rare, che sembrano scarti di Disney, tuttavia Conker sfrutta questo difetto a suo favore: è un piacere vedere quei mostriciattoli disgustosamente carucci e infinitamente commerciali venire spiaccicati, bruciati, fatti esplodere, massacrati e mangiati vivi. Anche la varietà dell'azione di gioco è ottima: si passa dal classico platform corri e salta, alle corse, allo sparatutto e altro ancora (compresi un paio di ottimi minigiochi a quattro giocatori). I combattimenti con i mostri di fine livello sono veramente intelligenti, tutti comprendono la soluzione di un qualche tipo di enigma. Quale altro gioco vi mette a confronto con un ammasso gigante di spazzatura canterina o vi permette di spiaccicare le "palle" di un mostro? Conker sarebbe ugualmente divertente senza i suoi tocchi trasgressivi e provocanti? Forse no. Tuttavia nel complesso è un gioco divertente che vale la pena provare.

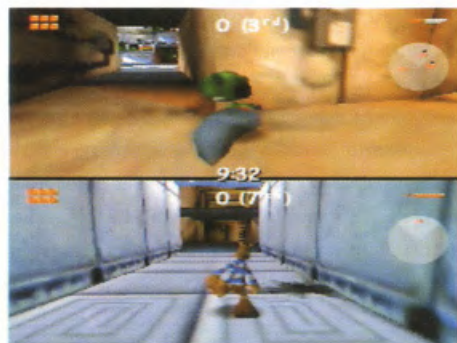
Mark

Nonostante siano stati necessari più di due anni a completare il gioco, Conker's Bad Fur Day non possiede quel tocco finale che l'avrebbe reso veramente ottimo. Soffre di alcuni problemi di controllo, animazioni imperfette e vi sono zone dove il giocatore non riceve alcun tipo di indicazione su quello che deve fare: uno dei giochi Rare meno curati che mi sia capitato di provare. A parte questo, sono veramente felice che Conker si discosti dalla solita formula "raccogli gli oggetti fino alla nausea" alla quale la Rare ci aveva abituato ultimamente. La quantità di parlato è stupefacente e le battute sono completamente demenziali. Adoro il suo humour non convenzionale e le citazioni dei film, peccato che la giocabilità non sia all'altezza degli standard tipici Rare.

Chris

Certo, la telecamera ha dei problemi. Sicuro, a volte ricevete pochi indizi su quello che dovete fare. Conker rimane tuttavia uno dei migliori giochi in circolazione per N64, non sto scherzando. Sono proprio stupito da quanto sia divertente, dato che mi aspettavo poco più di un Banjo-Kazooie per adulti. Mentre giocavo mi stupivo continuamente, non solo per le battute volgari (succo di prugna e mucche sono una combinazione interessante) o dell'ottima qualità del parlato, o della grafica mozzafiato, o della grande giocabilità, ma dalla combinazione di tutti questi elementi. Rare ha spinto l' N64 al limite e se avete una mentalità aperta dovete giocare a Conker, assolutamente.

Ryan

VISUALS	SOUND	INGENUITY	REPLAY
8	9	8	7

Panzer Front

Prodotto da:	JVC
Sviluppo:	Enterbrain /soyuz
Giocatori:	1
Supporti:	Dual Shock, Memory card
Miglior caratteristica:	La modellazione dei carri
Peggior caratteristica:	Eliminate il sonoro
Web Site:	http:/www.enterbrain.co.jp/digifami/products/panzer/index.html

"Finalmente un bel gioco di carri armati..." si potrebbe dire vedendo la confezione, purtroppo non sapendo a cosa si andrebbe incontro acquistando il prodotto..

Il gioco è una specie di action game/documentario sui tank della 2° Guerra Mondiale, fatto di filmati e ambientazioni che prendono spunto dal periodo storico in questione; nelle funzioni di capitano di un mezzo pesante dovrete riuscire a sopravvivere alle missioni che vi saranno propinate e che variano dalla semplice distruzione di automezzi nemici alla copertura della cavalleria, passando per altre in cui dovrete proteggere dei ponti, case o semplicemente distruggere delle fastidiose postazioni anticarro. Il gioco si apre con un filmato di discreta fattura e realismo basato in parte su una serie di spezzoni d'epoca, e in parte su scene precalcolate ma generate dal motore grafico del gioco, in cui vi saranno presentati i sei carri a vostra disposizione.

L'impatto successivo sarà tremendo: nelle schermate delle opzioni la grafica è oscena, sembra la stessa del mio vecchio Commodore 64, con tinte arancioni o bianche su sfondo nero e con caratteri tipici del vecchio home computer...

La cosa peggiore è comunque la colonna sonora: sarebbe anche adatta al tipo di gioco, se non fosse di una ripetitività micidiale; i brani praticamente sono solo tre e sono legati alla nazionalità del carro che sceglierete, di conseguenza, una volta scelto il carro armato, vi porterete dietro quel brano per quasi tutto il proseguire del gioco, qualunque sia la missione da svolgere... Continuiamo: scegliendo uno dei sei carri, divisi per le tre fazioni (USA, Germania e Russia), avrete da svolgere una serie di missioni ambientate durante la Guerra secondo la rispettiva nazione ed entrerete quindi nel gioco vero e proprio; qui la grafica è leggermente migliore, anche se non rientra certo nella media delle produzioni attuali: i carri armati hanno un buon livello di dettaglio, con discreti movimenti dei cingoli, delle torrette e un buon livello di pulizia grafica, ma sono in diretta antitesi a tutto il resto. Le texture del terreno sono pixellosissime, come del resto quelle degli alberi e delle siepi (in sostanza dei fogli di carta bidimensionali), che appaio incredibilmente grezze e non completate; il peggio viene poi dall'orizzonte: vista la piattezza della maggior parte delle ambientazioni, vedrete comparire la strada poco alla volta e a distanza ravvicinata, dando effetto a fenomeni molto spiacevoli.

Non sarà un caso fortuito infatti vedere le frecce che indicano i nemici o gli stessi mezzi librarsi come piume nell'aria a metà schermo, dando l'impressione di sparare ad aerei invece che a carri armati; lo scrolling inoltre è piuttosto incerto e sono presenti, nella versione PAL provata, due belle bande nere sopra e sotto lo schermo. Ora, capisco nei primi titoli, ma dopo quasi sei anni di presenza sul mercato i programmatori dovrebbero saper sfruttare l'hardware Psx. La colonna sonora, come già accennato, è un qualcosa di osceno, mentre i vari effetti sono leggermente migliori; sul piano della giocabilità, per fortuna, si hanno sviluppi discreti, senza tuttavia esagerare: controllare i carri, specie con il Dual Shock, è abbastanza divertente e la possibilità di ruotare la visuale e di zoomare sull'obiettivo aiuta a centrare il bersaglio. Il problema è che spesso il livello di difficoltà è elevato, con i carri che possono subire solo un paio di colpi prima di abbandonarci alla fatidica scritta Game Over, rendendo il gioco molto snervante e non invogliando minimamente il giocatore a ritentare; è un peccato, perché le missioni sarebbero molte anche se non proprio varie. Consigliato quindi solo ai veri patiti, quelli che da piccoli giocavano con i soldatini e che sognavano di guidare un carro armato, fermo restando che sul mercato ci sono titoli migliori.

Davide B.

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
4	1	7	5

Fear Effect 2: Retro Helix

EGM SILVER

Prodotto da:	Eidos
Sviluppo:	Kronos
Giocatori:	1
Supporti:	Dual Shock
Miglior caratteristica:	Rompicapi fantastici
Peggior caratteristica:	Inventario poco funzionale
Web Site:	www.feareffect.com

Sesso, omicidi, suicidi, droghe, prostituzione, virus mortali... e tutto questo soltanto nel filmato introduttivo. Fear Effect 2 non si fa scrupolo di affrontare temi tabù e il risultato, supportato da un ottimo doppiaggio originale, è una delle storie più intriganti e adulte che mi sia capitato di giocare negli ultimi tempi. Gli unici che resteranno delusi sono quelli che, vedendo la pubblicità del gioco sulle riviste, si aspettano qualche scena piccante tra ragazze. Graficamente FE2 non si discosta molto dal primo capitolo: i fondali sono filmati animati, il che significa che hanno un aspetto granuloso, ma si prestano a effetti davvero sorprendenti (chissà come sarebbero su una console con DVD!). Anche sistema di controllo e giocabilità non hanno subito grossi cambiamenti e affondano le loro origini nel collaudato schema alla Resident Evil. Fortunatamente in questo capitolo i boss sono più facili da sconfiggere (forse troppo) e i tempi di caricamento post mortem sono stati ridotti praticamente al minimo. Sembrerà superfluo dirlo, ma è un fattore importante, perché se FE2 non contiene la quantità infinita di morti improvvise del suo predecessore, continua comunque a dare ampie dosi di incontri inaspettati col "tristo mietitore". E questo ci porta all'aspetto migliore del gioco. La maggior parte delle avventure contiene una quantità limitata di rompicapi interessanti. FE2, al contrario, vanta ben oltre una ventina di rompicapi spremi-meningi. Rompicapi intriganti, intelligenti e ben strutturati nei livelli. In poche parole, FE2 contiene la miglior varietà di enigmi spezza cervella che si sia mai vista in un gioco... motivo in più per comprarlo.

Mark 9.5

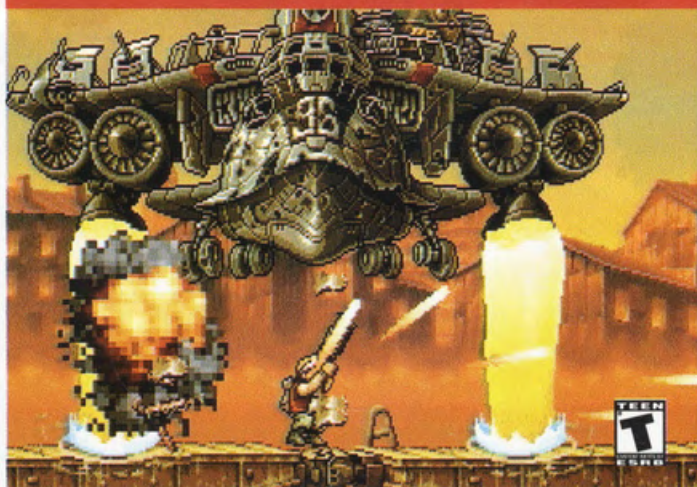
Avendo provato il primo capitolo, ero un po' scettico riguardo a questa avventura piena di filmati FMV. Se FE2 non avesse una solida giocabilità, lo considererei solo un banale espediente per mostrare massicce dosi di violenza e ammiccamenti sessuali. Senza ombra di dubbio i filmati aggiugnono un certo valore al gioco, ma lo rendono anche leggermente granuloso. I tempi di caricamento si sono accorciati notevolmente... e questo è un bene. Il sistema di controllo ha bisogno di un po' di pratica, ma una volta fatta esperienza diventa veramente efficace. A conti fatti FE2 non raggiunge i livelli di Resident Evil, ma forse è solo per via dei rompicapi che possono risultare davvero frustranti.

Chris 7.5

Si è fatto un gran parlare di FE2, soprattutto per via della campagna pubblicitaria ammiccante e delle prime provocanti immagini del gioco. Oltre a contenere sinuose fanciulle in abiti succinti, questo gioco include ogni genere di ingrediente adulto. La trama è un proliferare di azione cruenta, sorprese, svolte inaspettate e momenti di tensione. Ma la trama da sola non basterebbe a giustificare l'esborso della paghetta settimanale. FE2 è un titolo da comprare perché è davvero fantastico. Certo è un titolo adulto, con atmosfere noir e rompicapi impegnativi. Ma la grafica è così pulita e fantasiosa che viene voglia di passare al livello successivo solo per vedere cosa ci aspetta. Da non perdere.

Todd 9.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	7	8	6

Metal Slug X

Prodotto da:	Agetec
Sviluppo:	SNK
Giocatori:	1-2
Supporti:	Dual Shock
Miglior caratteristica:	Gran giocabilità
Peggior caratteristica:	Violenza censurata
Web Site:	www.agetec.com

Uno degli ultimi (e migliori) giochi per NeoGeo è riuscito a sopravvivere al passaggio alla PlayStation. Certo, Metal Slug X non è altro che una versione più colorata e ritoccata di Metal Slug 2 (una sorta di remix), ma rimane pur sempre uno dei migliori titoli di questo genere. Quale genere vi chiederete voi? Ma che domanda, gli sparatutto 2D a scorrimento orizzontale! Certo, il gioco non spinge la PlayStation ai limiti, ma questo non toglie che le animazioni siano davvero carine. E, dopotutto, non è la grafica che conta in questi titoli, non è vero? Metal Slug X fa di tutto per regalare al giocatore un'esperienza caotica e divertente. Si tratta di un gioco arcade, uno di quelli in cui siete voi da soli contro orde di nemici che vi sparano addosso finché non arrivate allo scontro con l'immenso boss di fine livello. Nel gioco si possono controllare quattro diversi personaggi, utilizzare una mezza dozzina di armi e guidare quattro veicoli differenti, altrimenti noti come metal slug. Il gioco è divertente e anche piuttosto impegnativo. Fortunatamente avete a disposizione un numero illimitato di vite. Opzione che, non mi vergogno a dirlo, mi è tornata molto utile nei momenti di maggiore difficoltà. I fan della versione per NeoGeo hanno tutti i motivi per dare un'occhiata anche a questa, soprattutto per via degli inserti speciali come la galleria di immagini, la scuola di combattimento e le missioni di addestramento. Insomma, un gran bel gioco, soprattutto se vi piacciono i titoli un po' retrò.

Ryan 8.5

Ai suoi tempi, Metal Slug era uno dei motivi per comprare un Neo Geo. La sua giocabilità caotica unita a una grafica fumettosa e a un humor sottile lo hanno reso subito un successo. Il Neo Geo gestiva la grafica e le animazioni un po' meglio, è vero, ma le critiche a questa conversione si fermano qui. Per i novizi, Metal Slug X è una serie di sparatutto alla Contra, con scorrimento orizzontale e tonnellate di nemici ed esplosioni che riempiono lo schermo... senza il minimo accenno di rallentamento! Sì, giocarlo è una favola, soprattutto nella modalità a due. Con la PSOne ormai sul viale del tramonto, Metal Slug X è un ottimo titolo per spremerle fuori le ultime energie.

Jonathan 8.0

Vorrei tanto dire che questa è una conversione perfetta dall'originale per NeoGeo, ma le animazioni e le esplosioni non reggono il confronto. Fortunatamente la giocabilità vecchio stile modello Contra è rimasta intatta. Armi divertenti, veicoli da urlo, modalità a due giocatori e un senso dell'umorismo distorto rendono Metal Slug X un ottimo acquisto. Purtroppo le vite illimitate vi permettono di ricominciare da dove siete stati uccisi, influendo pesantemente sulla longevità di Metal Slug X. Ma se siete dei veri appassionati del genere e avete un po' di tempo da dedicargli, potete passare ore indimenticabili a scoprirne tutti i segreti e a rigiocarlo ai diversi livelli di difficoltà.

Mark 7.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	7	6	8

NBA Hoopz

Prodotto da: **Midway**
Sviluppo: **Eurocom**
Giocatori: **1-6**
Supporti: **Multi-tap**

Web Site: www.midway.com
Miglior caratteristica: Possono giocarci fino a 6 persone
Peggior caratteristica: Difficilmente avranno voglia di giocarci

Il grosso pregio dei giochi sportivi sviluppati dal team Midway è sempre stata la velocità dell'azione, ma nella versione PSOne di NBA Hoopz questa filosofia proprio non trova un'applicazione valida. I giocatori sembrano vagare per il campo come golem e la palla riesce persino a rallentare mentre sta andando a canestro. I rallentamenti spesso sono frutto di scelte di programmazione che prediligono la grafica alla velocità. Ma purtroppo questo non è il caso di NBA Hoopz. I giocatori 3D sono realizzati male e le animazioni sono scarse proprio nei momenti più importanti: le azioni più spettacolari. Nelle schiacciate, per esempio, i giocatori passano improvvisamente dallo slancio a canestro alla conclusione dell'azione. Se volete altre valide ragioni per stroncare il gioco, vi basti sapere che i sottogiochi inclusi nella versione DC, e che avrebbero potuto risollevare il titolo, qui sono stati sacrificati senza apparente motivo. Quindi se alla Midway non si curano dei loro giochi, mi chiedo perché dovreste farlo voi?

Kraig

3.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
3	4	4	4

Racing

Prodotto da: **Agetec**
Sviluppo: **Tamsoft**
Giocatori: **1-2**
Supporti: **Dual shock**

Web Site: www.agetec.com
Miglior caratteristica: Costa poco
Peggior caratteristica: Vale poco

La serie economica della Agetec è forse il primo esempio di sfruttamento improprio dei prezzi ribassati. Alcuni giochi in economica valgono il loro prezzo, ma Racing, proprio no. Il difetto che uccide questo titolo non è tanto la pessima grafica o la scelta limitata di vetture e circuiti. No, il vero problema è il sistema di controllo e la guidabilità delle macchine. Finire il gioco al livello più basso di difficoltà è uno scherzo, visto che la velocità è così bassa. Ma passando a livelli più alti, la frustrazione diventa una costante. Il prezzo del gioco, a questo punto, non ha alcuna importanza... nessuno si metterebbe mai a giocare a un titolo esasperante come questo. Infine, è buffo notare che Racing abbia una macchina da rally in copertina, anche se nel gioco è praticamente impossibile affrontare le curve in derapata. Visto che GT è già uscito in platinum, Racing non ha alcuna chance di spillarvi soldi dal portafoglio.

Greg

2.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
4	3	2	3

Bowling

EGM SILVER — Editors' Choice Award

Prodotto da: **Agetec**
Sviluppo: **A1 Games**
Giocatori: **1-4**
Supporti: **nessuno**

Web Site: www.a1games.com
Miglior caratteristica: Ottima giocabilità
Peggior caratteristica: Grafica scarna

Gioite, amanti dello sport di tutto il mondo! Diversamente da Spec Ops, Bowling, il primo gioco PS a scendere nella fascia ultra economica non fa schifo, anzi. È vero, la grafica è un po' scarna: un'unica corsia di gioco in mezzo a uno scenario nero, ma con tutte le sue opzioni (inclusa la modalità multigiocatore e stage speciali con 45 birilli), la sua ottima interfaccia e i caricamenti lampo, questo titolo economico risulta migliore di molte uscite a prezzo pieno per PlayStation. Credeteci o meno, ma questo gioco è secondo solo a Ten Pin Alley, che poi è la migliore trasposizione del bowling su console. Il gioco è accessibile da subito sia ai giocatori incalliti che ai novizi (la vostra ragazza e le sue amiche lo adoreranno...) e soprattutto non richiede il multitap per l'opzione multigiocatore; basta un solo joypad. A conti fatti, il vero pregio di un titolo è la sua giocabilità e Bowling ne ha da vendere, ve lo assicuro. Insomma si tratta del classico titolo che tirerete fuori in più occasioni ogni volta che avrete 15 minuti liberi.

Ethan

8.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
5	5	8	9

Shooter: Starfighter Sanvein

Prodotto da: **A1 Games**
Sviluppo: **Success**
Giocatori: **1-2**
Supporti: **Dual shock**

Web Site: www.a1games.com
Miglior caratteristica: Buona musica
Peggior caratteristica: Giocabilità limitata

Se c'è un genere in cui presentazione e trama vengono tralasciati a favore dell'azione adrenalinica, questi sono sparatutto. Quando ho provato questo titolo economico ho pensato che, essendo uno sparatutto, poteva avere qualche chance. Purtroppo questo gioco non ha nessun mordente. Sarà anche uno sparatutto, ma non in stile Super Nintendo, e nemmeno in stile NES... forse più in stile Atari 2600. Ci sono due tipi di livelli: normali, in cui si spara ai nemici, e livelli boss, in cui si spara a nemici più grandi. In entrambi i livelli il campo di gioco è limitato a un esagono appena più grosso dello schermo. E su questo esagono ci si muove per eliminare i nemici. Tutto qui. I cinque livelli ripetuti all'infinito uno dopo l'altro. Nel gioco si possono scegliere tre navi diverse e prendere armi speciali, ma questo non basta. Chiariamoci, non è un gioco orribile, ma manca totalmente di varietà e rischia di annoiare dopo pochi minuti.

Mark

2.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
3	7	3	3

Snowboarding

Prodotto da: A1 Games
Sviluppo: Atelier Double
Giocatori: 1-2
Supporti: Dual shock

Web Site: www.a1games.com
Miglior caratteristica: Prezzo ridotto
Peggior caratteristica: Sistema di controllo schifoso

Mettiamola così: se mi legassi due fiorentine ai piedi e mi lanciassi giù per una vetta innevata avrei un controllo migliore sulla mia velocità e sulla direzione di quanto ne posso avere in questo gioco. Gli snowboarder in questo titolo più che atleti sembrano palline del flipper, in balia di forze fisiche che non riescono a controllare. Tanto è vero che, dopo un po' di prove, ho lasciato che il mio personaggio rimbalzasse giù per la montagna, piuttosto che cercare di combattere contro il sistema di controllo che rende la vita difficile già nella modalità Race, nella modalità Trick poi è allucinante. Parlando delle evoluzioni, le prese base possono essere eseguite quando si vuole, mentre per effettuare acrobazie spettacolari dovete premere il tasto X nel posto e nel momento giusto (vi sono delle frecce che segnano i punti del percorso dove è possibile realizzare le evoluzioni). Il problema è che queste mosse speciali danno più grane che soddisfazioni e riuscire a portarle a termine è solo questione di fortuna, più che di abilità. Certo, a questo prezzo, non ci si può aspettare di meglio. Ma chi ha detto che dobbiamo per forza spenderli 'sti soldi? **Crispin**

2.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
3	2	1	2

Vanishing Point

Prodotto da: Acclaim
Sviluppo: Clockwork Games
Giocatori: 1-2
Supporti: Dual shock

Web Site: www.acclaim.com
Miglior caratteristica: Stranamente accattivante
Peggior caratteristica: Infinitamente frustrante

Se avete letto la recensione della versione per Dreamcast di Vanishing Point sapete già cosa aspettarvi: sono assolutamente simili. Non è tanto una corsa contro le altre macchine quanto contro l'orologio. Voi e i vostri avversari scattate attraverso varie città e paesi, balzando attraverso un noioso assortimento di lento traffico. Sulla carta sembra divertente, e per certi versi lo è, ma i controlli a dir poco imprecisi e il severo sistema di bonus lo rendono tremendamente frustrante. Come in molti giochi di questo genere ci si aspetta che superiate le altre macchine arrivando primi in una serie di batterie. Ma riuscirci è un'impresa terribilmente difficile, specie con alcune macchine e camion che, anche alle velocità più basse, tendono a slittare in modo eccessivo. Le dinamiche non sono necessariamente errate, ma semplicemente un po' troppo sensibili. Non bisogna assolutamente mettersi a tallonare un altro veicolo, anche a 50 all'ora. Eppure, anche con i lati negativi, cercare di ottenere il miglior tempo mi ha tenuto incollato per un bel po'. Desideravo solo un po' più controllo, come in Need for Speed High Stakes. In sostanza: se siete un automobilista paziente, affittate tranquillamente VP per una sera o due. **Dean**

6.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	6	7	6

Strikers 1945

Prodotto da: Agetec
Sviluppo: Psikyo
Giocatori: 1-2
Supporti: Dual Shock
Miglior caratteristica: Scelta tra sei diversi aeroplani
Peggior caratteristica: Missioni brevi
Web Site: www.agetec.com

Strikers 1945, il porting dell'omonimo gioco da sala, aveva in realtà fatto la sua prima apparizione sul Saturn in Giappone molto prima del debutto su Playstation questo mese. Nonostante l'età (era il 1995 quando comparve nelle sale giochi), Stikers è ancora uno sparatutto a scorrimento verticale divertente e stimolante. Rispecchia molto bene l'aspetto e le performance del coin-op, con tutta la fantastica giocabilità che è diventata uno standard per questo genere. Due modalità permettono di controllare con precisione lo scorrimento verticale (in modo da guadagnare tempo e spazio quando schivate i proiettili) o di mantenerlo statico per un controllo più semplice. Tuttavia le sgradevoli barre nere non possono essere eliminate per ottenere una visuale a schermo pieno, nemmeno ruotando la TV su un fianco. È piacevole avere una scelta tra sei aeroplani differenti, specialmente perché ciascuno di questi possiede diverse potenzialità e modalità di attacco speciale, ma non si può cambiare aereo nel corso del gioco, il che sarebbe stato ancora meglio. Inoltre, non c'è parallasse tra gli sfondi: i nemici terrestri e quelli aerei stanno tutti sullo stesso piano funzionale. Strikers è uno sparatutto semplice e ricco di azione, imparentato molto strettamente con Gunbird (che è dello stesso sviluppatore) e Raiden. Se da un lato non porta nulla di nuovo nel genere degli sparatutto, è un breve ma divertente passatempo per i piloti della vecchia guardia. E con quattro dei sette livelli di difficoltà al di sotto di quello standard, dovrete usare i crediti infiniti già dai livelli più semplici. In bocca al lupo! **Jonathan**

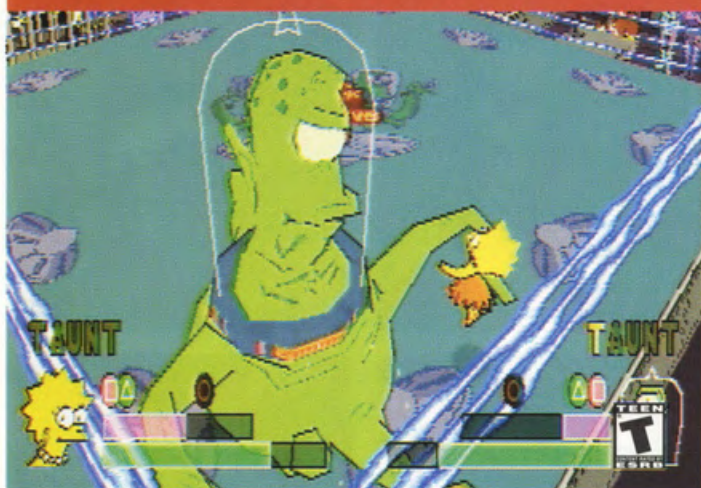
7.5

Se avete giocato a Gunbird 2 o a uno degli altri sparatutto della serie Strikers, sapete già a che razza appartiene Strikers 1945. Appartiene alla vecchia scuola, quella di una difficoltà quasi frustrante. Dovete essere un giocatore professionista solo per pensare di tentare la difficoltà di gioco grossolanamente denominata "normale". Ci sono così tanti proiettili che vi sbarrano la strada che se non siete dotati di riflessi fulminei sarete spacciati, specialmente in quei grossi aeroplani da seconda guerra mondiale. Quando sullo schermo ci sono un mucchio di oggetti si verificano alcuni rallentamenti, cosa che accade anche nella modalità a due giocatori. Potete continuare il gioco all'infinito, ma se morite dopo il quinto livello dovrete ripartire dall'inizio dello schema. Un bel gioco per i fanatici degli sparatutto vecchio stile. **Chris**

6.0

La Psikyo ha sviluppato alcuni dei migliori, sebbene non particolarmente spettacolari, sparatutto a scorrimento verticale che l'era a 32 bit abbia mai visto. Come il loro precedente prodotto, Gunbird 2, Strikers è uno sparatutto dignitoso, anche se non troppo originale. Sorprendentemente, l'azione è velocissima e i rallentamenti tipici degli sparatutto a due dimensioni sono solo occasionali. Ognuno dei sei diversi aeroplani offerti è dotato di una super-bomba in stile "appoggio aereo", ma le innovazioni finiscono qui. Lo schermo (affiancato da bande nere verticali, bleah) si riempie di una quantità esagerata di proiettili, rendendo impossibile pilotare il vostro veicolo, a prescindere dal controller utilizzato. È divertente per 10 minuti, ma anche così è totalmente prevedibile. Solo da affittare. **Milkman**

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	6	5	6

The Simpsons Wrestling

Prodotto da:	Activision
Sviluppo:	Fox Interactive
Giocatori:	1-2
Supporti:	Nessuno
Domanda:	Perché tutti i giochi dei Simpson fanno schifo?
Miglior caratteristica:	Voci realistiche
Peggior caratteristica:	Giocabilità ai minimi livelli
Web Site:	www.activision.com

Guardate in cima alla pagina e rileggete il titolo se non avete afferrato la prima volta. So che i vostri sensi di ragno stanno probabilmente gridando: "alla larga, sarà una schifezza". Date una bella pacca sulla spalla al sesto senso del videogiocatore perché, come direbbe Bart Simpson, questo gioco è schifoserrimo. Il titolo è un insulto per giochi come Smackdown! e No Mercy, dato che il combattimento si riduce a goffi dimenamenti di arti e fastidiose mosse speciali che, nella maggior parte dei casi sono inutili e completamente inefficaci. L'unica presa che sono riuscito ad eseguire, consiste nel lanciare l'avversario verso le corde e non c'è modo di concluderla efficacemente, dato che è praticamente impossibile lanciarlo con precisione. Con un cast tanto ampio e famoso mi chiedo come sia possibile che siano solo sette i lottatori da sbloccare. Probabilmente, dato che i singoli personaggi non richiedono particolari strategie e non sono dotati di abilità speciali di alcun genere, non ha alcun senso aumentarne la scelta. I vari abitanti di Springfield, invece di lottare, sono seduti accanto ai bordi del ring come sagome di cartone e, di tanto in tanto, si lasciano andare a qualche commento forzato. L'unica consolazione è il doppiaggio realistico effettuato dal cast americano, sebbene la frequenza con la quale le frasi vengono ripetute diventa presto assillante. Questo titolo è solo per fan sfegatati dei Simpson desiderosi di aggiungere un ulteriore stupidaggine alla propria collezione di ridicoli gadget. Chiunque sia alla ricerca di un gioco veramente divertente eviti Simpsons Wrestling come la peste.

Jonathan

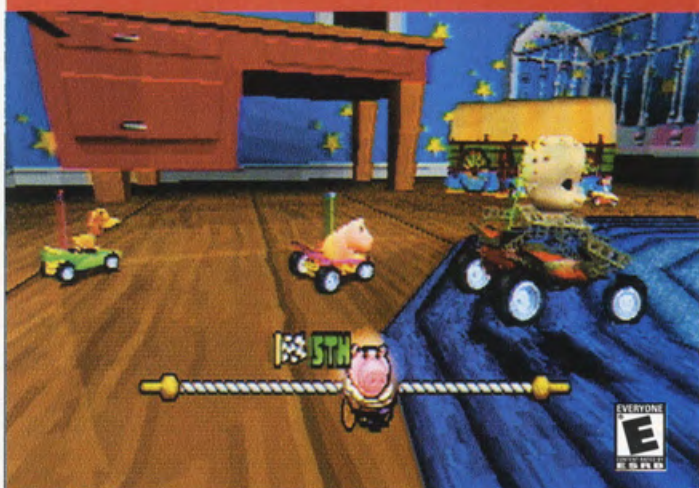
Quando la Fox ha iniziato a guardarsi intorno cercando qualcun'altro che pubblicasse questo titolo, si capiva che un problema c'era. Sono sicuro che la popolarità dei personaggi sarà sufficiente per vendere molte copie, ma personalmente non sono per nulla colpito. Quello che abbiamo tra le mani è un goffo gioco dove ci si limita a schiacciare bottoni a casaccio. Ok, è possibile fare un paio di mosse carine quando si carica l'energia, la vasta scelta di personaggi e il doppiaggio originale sono sicuramente un punto positivo, ma il gioco mi ha annoiato quasi immediatamente. Immaginate Simpsons Wrestling con un motore grafico simile a quello di SmackDown! 2. Quello sì che sarebbe divertente!

Greg

Al giorno d'oggi è lecito pensare che i designer prendano l'aspetto grafico un po' più seriamente, specialmente per le licenze più importanti. Sfortunatamente i demoni del "gioco-su-licenza-quindi-chissenefrega-se-risparmiamo-sulla-grafica" sono sempre in agguato. Quando penso a quanto avrei potuto divertirmi se solo l'aspetto generale non fosse così rozzo, incompleto e pixelloso, non mi resta che esclamare un bel "doh!" agonizzante. Facce distorte, contorni imprecisi, folla sagomata e interfaccia di controllo approssimativa... sembra che questo gioco sia stato scaricato dal sito di qualche fan dei Simpson, se così fosse potrei almeno perdonare le varie imperfezioni. Beh, provate a immaginare che sia vero, potreste anche divertirvi, sempre se, e sottolineo "se", riusciate a sopportare la grafica nauseante.

Jeanne

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
4	5	3	5

Toy Story Racer

Prodotto da:	Activision
Sviluppo:	Traveller's Tales
Giocatori:	1-2
Supporti:	Dual Shock
Provate anche:	Crash Team Racing
Miglior caratteristica:	Grafica eccellente
Peggior caratteristica:	Troppo semplice
Web Site:	www.activision.com

Toy Story Racer non è necessariamente un cattivo gioco, ma ci sono troppi altri giochi di corsa di livello superiore. La mia principale lamentela è che l'intelligenza artificiale sembra fare in modo che, durante la gara, i piloti siano sempre vicini tra loro. Non importa quanto vantaggio prendete dal gruppo: vi raggiungono anche se conducete una corsa perfetta. TSD soffre inoltre della mancanza degli utili power-up tipici di altri giochi di corsa, qualcosa da utilizzare per difesa ad esempio! Avere un'arma può proteggere da un attacco, ma avete sempre un mucchio di nemici alle costole. I troppi attacchi che subite rendono difficile mirare accuratamente contro i nemici. Ho anche notato la frustrante tendenza dei power-up a sparire proprio di fronte a voi mentre state per prenderli (mentre non riesco a capire perché non spariscano mai quando si trovano in posti lontani). Almeno, come Toy Story 2 prima di lui, Racer è bello da vedersi. La grafica è lumunosa e piena di colore e scorre tranquillamente a 30 vivaci frame per secondo. Ma anche così i tracciati sono molto semplici, privi di ostacoli in movimento e con scorciatoie che non danno alcun vantaggio. Dovete competere sugli stessi tracciati continuamente, senza nessun senso reale di velocità. Il multiplayer è buono, con una discreta scelta di modalità e tornei, ma se non si è in grado di giocare con qualcuno il divertimento è di sicuro limitato. È un semplice gioco di corsa, adatto per i più piccoli o per i veri appassionati di Toy Story, altrimenti non è nulla di particolare.

Chris

C'è un eccesso di giochi di corsa su go-kart, e questo appartiene al fondo della classifica dei mediocri. Le sole caratteristiche che lo distinguono sono i livelli nel mondo reale. Guidare attraverso cortili enormi è visivamente interessante, ma i livelli non sono ben disegnati. Ci sono troppi ostacoli, piccoli punti di ingresso e svolte strettissime che possono mettere fine anzitempo alla corsa. Non sarebbe male se le penalità fossero meno severe, ma spesso una semplice distrazione vi bloccherà o vi metterà fuori gara. Le armi possono aiutarvi a ritornare in corsa, ma il combattimento è disturbato da un noioso arsenale che generalmente vi si rivolta contro (un po' come fa questo gioco).

Kraig

Mi piace il fatto che, sebbene Toy Story Racers avrebbe potuto facilmente essere un altro clone di Mario Kart, il team Traveller's Tales ha provato a creare qualcosa di unico: lo scopo delle gare non è soltanto arrivare primi, sarà a volte necessario, ad esempio, far fuori gli altri concorrenti o cose del genere. Aspettate, ho mentito, c'è un altro aspetto di Mario Kart 64 che è stato copiato: l'intelligenza artificiale che bara. Più di una volta qualcuno che avrebbe dovuto essere in quinta o sesta posizione passa improvvisamente in seconda, per non squilibrare troppo il gioco. Odio profondamente roba di questo genere. Ci sono anche strane scorciatoie in alcuni tracciati che in verità fanno più male che bene. È un buon gioco, anche se non è Crash Team Racing.

Ryan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	6	5	6

Army Men: Sarge's Heroes

Prodotto da:	3DO
Sviluppo:	3DO
Giocatori:	1-2
Supporti:	Nessuno
Miglior caratteristica:	Ottimi filmati
Peggior caratteristica	Spesso frustrante
Web Site:	www.3do.com

Questo mese i titoli Army Men invadono le pagine di EGM Italia, lo sbarco degli eroi di Sarge conquisterà la PS2? Non proprio. AMSH è uno sparatutto strategico 3D con visuale in terza persona. Vestite i panni del granitico Sarge, tuttavia durante le vostre missioni sarete affiancati da altre unità che combatteranno indipendentemente. Questo è un elemento molto interessante e mi è piaciuto avere al mio fianco soldatini armati di lanciafiamme, mitragliatrici e bazooka che mi aiutano a respingere le odiate armate marroni. Peccato che l'intelligenza artificiale degli alleati lasci spesso a desiderare rendendo il loro supporto a volte inutile, se non dannoso (nella prima missione Thick mi ha sparato una bazookata nella nuca mandandomi al creatore). Interessanti le armi, varie e divertenti da utilizzare. Quando sparate con i fucili potete attivare la modalità "mirino" che, passando in visuale prima persona con tanto di "croshair", facilita il tiro; se poi usate il fucile di precisione vi sarà data anche la possibilità di zoomare e allargare il teleobbiettivo. L'uso di bazooka e granate è sicuramente distruttivo e gratificante, le esplosioni sono molto belle e sfruttano l'effetto blur. È presente anche una modalità di allenamento che consente di prendere la mano con i controlli del gioco e spiega come usare le varie armi. Ecco... i controlli. Diciamo che in vita mia ne ho visti di migliori; guidare Sarge attraverso i discreti paesaggi del gioco dà un fastidioso senso di pesantezza e scattosità, non mi è piaciuto. Anche il sistema di mira dell'M16 non mi ha convinto. Potete correre verso un nemico sparando e farlo fuori al volo, ma se questo si trova su un piano rialzato, una cassa ad esempio, allora per colpirlo sarà necessario passare alla modalità mirino (nella quale è impossibile correre), cosa che spezza il ritmo di gioco e rende il vostro eroe troppo vulnerabile. È poi frustrante il fatto che possiate essere uccisi da un singolo colpo di bazooka sparato da qualche soldato nascosto chissà dove, magari quando avete iniziato la missione da una ventina di minuti. La pianificazione tattica degli scontri è solo superficiale, non ci troviamo certo ai livelli di Commandos per PC. C'è da dire però che le missioni sono varie, ci sono un sacco di cose da fare e gli obiettivi sono ragionevoli, peccato che già dai primi livelli si muoia spesso per i motivi più stupidi e, in quelli avanzati, i controlli approssimativi non migliorino certo le cose. Abbiamo inoltre registrato problemi di rilevamento delle collisioni: a volte i vostri proiettili scompaiono senza apparente motivo lasciando incolume il bersaglio. I filmati di intermezzo sono di ottima qualità e localizzati in italiano e rappresentano un discreto incentivo per continuare a giocare. Personalmente non ho trovato che la recitazione fosse da premio Oscar, altri l'hanno invece considerata divertente. Rispetto alla versione per Nintendo 64, gli sviluppatori hanno aggiunto un paio di livelli progettati esclusivamente per PS2 e qualche nuovo oggetto da raccogliere. Diciamo che Sarge's Heroes è un titolo che si distingue per un paio di buone idee e le missioni hanno un certo mordente; peccato che allo stesso tempo la sua giocabilità sia minata da alcuni difetti che gli impediscono di emergere dalla massa dei titoli "provatelo prima di comprarlo". **Luca R**

6.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6,5	6,5	5	5

Tiger Woods Golf 2001

Prodotto da:	EA Sports
Sviluppo:	EA Sports
Giocatori:	1-4
Supporti:	Multi-tap
Miglior caratteristica:	La più bella grafica mai vista in un gioco di golf...
Peggior caratteristica:	...che tuttavia avrebbe potuto essere migliore.
Web Site:	www.easports.com

PS2

Questa serie ha sempre avuto poco mordente e speravo che le possibilità della PS2 potessero inculcare all'EA la forza necessaria a rendere il gioco più appetibile. Invece, l'opportunità è stata sprecata: sembra che si sia utilizzato semplicemente uno strato superficiale di pittura e il feeling globale risulta essere ancora scadente, eccetto per i giocatori di golf, resi a tre dimensioni. I programmatori sembrano aver focalizzato la loro attenzione sul ricreare i giocatori in maniera realistica: anche se "Cyber" Tiger non ha i capelli biondi, somiglia spaventosamente alla sua controparte in carne e ossa (così come avviene per il resto dei professionisti della PGA). Questa grafica dettagliata si sposa benissimo con le presentazioni in stile cronaca televisiva, ma non con le numerose e importanti sfaccettature del gioco. Per esempio, quando si tenta un colpo di precisione, la mancanza di dettagli del campo rende difficile indirizzare la pallina. Non fraintendetemi: i campi hanno un aspetto bellissimo, ma l'unico modo per vedere veramente l'aspetto del terreno è premere un bottone che distorce il campo come se fosse colpito da un terremoto, per evidenziare i contorni del terreno. Mi fa ridere pensare che la EA abbia provato in modo ossessivo a rendere questo gioco "accessibile" (la direzione del colpo viene allineata automaticamente, così come viene fornita la mazza appropriata e si può addirittura controllare la palla in volo) rendendo però i campi così poco dettagliati da non poter utilizzare un colpo di precisione senza dover ricorrere a quella stupida funzione "terremoto". Se non vi secca non mettere a segno alcuni colpi (che in mancanza di questo problema avreste invece realizzato), allora questo realistico gioco di golf vi piacerà. Ma, a dire il vero, mi aveva divertito di più Swing Away Golf.

Kraig — 6.5

Prima la buona notizia: questo è il miglior gioco con Tiger Woods sul mercato. Ora quella cattiva: non è divertente come Hot Shots 2. Ma per la PS2 (dove Camelot non ha ancora tessuto le proprie magie), TW riesce a mantenersi al passo con il suo unico competitore, ovvero Swing Away Golf. Nel complesso, il prodotto è ben congeniato, con la sola eccezione dei tiri di putting. Fino a quando non si è abbastanza vicini per usare una speciale funzione di animazione che mostra nel dettaglio le pendenze del green, i campi appaiono spogli e del tutto privi di particolari importanti. È difficile tentare una buca quando non si è sicuri dell'aspetto del terreno. Non possiamo dire di trovarci di fronte a un disastro completo, ma la EA avrebbe potuto realizzare tutto in modo migliore. Se solo Camelot e la EA si mettessero a lavorare insieme a un gioco di golf...

Dean — 7.0

Il gioco di golf Tiger Wood della EA ben si adatta all'immagine del vero Tiger: scaltro e pronto per il grande pubblico. È anche un po' asciutto, sagomato e, bisogna dirlo, noioso. Questo non significa che ad alcuni non piacerà. Posso immaginarmi il signor Mario Rossi, 30 anni, che mostra la sua PS2 agli amici appassionati di golf: "ehi, guarda, è proprio Tiger. Non è impressionate?" Il gioco tuttavia scorre bene ed è definitivamente user-friendly (ovvero: non troppo difficile). È presente la tradizionale barra che misura la potenza del colpo e c'è anche un caddy che aiuta il giocatore nella scelta della mazza. La fase di putting è poco coerente, ma può darsi che questa sia solo una mia impressione. Eppure, mi ritrovo a domandare ancora qualcosa di più. Una vera, realistica simulazione del gioco del golf sarebbe l'ideale, ma dubito che la EA correrà il rischio di realizzarla.

Dan — 6.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	6	6	7

Ring of Red

Prodotto da:	Konami
Sviluppo:	Konami
Giocatori:	1
Supporti:	Nessuno
Miglior caratteristica:	Ottima strategia
Peggior caratteristica:	Annebbia la mente dopo qualche ora
Web Site:	www.konami.com

PS2

È sempre triste quando un gioco veramente divertente nelle prime ore inizia a degenerare e più ci giocate peggio diventa. Ring of Red è uno strategico incredibilmente complesso e per molti versi piacevole, ma seriamente penalizzato da un'andatura che diventa sempre più lenta, battaglia dopo battaglia, fino a raggiungere la velocità di una lumaca provocandomi raptus di follia. Diventa così odioso giocare per una decina di ore che si dimentica quasi il divertimento iniziale. Dico sul serio: una battaglia è durata tre ore, cosa che di per sé non sarebbe negativa se solo la giocabilità fosse un po' più avvincente; al contrario, vedere sempre le stesse animazioni e utilizzare sempre le stesse tattiche farebbe diventare matto anche il più tenace dei giocatori. Un po' come Front Mission, Ring of Red è un gioco strategico di combattimento tra robot ma con una complessità maggiore del solito. Innanzitutto, non controllate soltanto robot ma, oltre alla vostra macchina principale, potete gestire fino a due squadre a terra. Tali squadre sono dotate di abilità speciali in grado di influenzare la battaglia in diversi modi e sono anche animate stupendamente. La cosa mi induce a descrivervi un altro problema di Ring of Red: non potete saltare i sia pur brevi filmati ma dovete sorbirveli migliaia di volte. Quello che non sopporto è che Ring of Red avrebbe potuto essere un gioco grandioso: l'ambientazione e la storia sono eccellenti e i disegni mi piacciono un sacco, tuttavia il ritmo uccide questo titolo che non consiglio a nessuno, se non ai veri appassionati di simulazioni strategiche... purché abbiano anche tanta, tanta pazienza.

Ryan — 5.5

Le prime ore che ho passato con Ring of Red sono state fantastiche: mi sono fatto affascinare dalla grafica precisa, dagli scenari di un Giappone sabbioso come il Vietnam, dalle battaglie divertenti e dalla fusione tra gioco strategico e RPG. Le missioni presto diventano ridicolmente lunghe (e si può salvare soltanto al termine di una missione) e le animazioni, riproposte centinaia di volte e impossibili da saltare, distruggono il ritmo di gioco che procede a passo di lumaca. Nonostante tutto, gli amanti degli strategici e dei combattimenti meccanici, se dotati di una buona dose di pazienza possono trovare in Ring of Red un gioco profondo e ben bilanciato; vi consiglio solo di tenere una rivista a portata di mano da leggere durante i filmati senza fine (posso umilmente suggerire EGM Italia?)

Mark — 6.5

Giocare a Ring of Red è un po' come sniffare benzina. All'inizio può sembrare divertente, ma dopo un po' ci si trova doloranti per la prolungata esposizione ai vapori. Ring of Red ha un aspetto unico e una giocabilità innovativa ed entrambe le cose inizialmente attraggono. Ma una volta che si è obbligati a sorbirsi tonnellate di dialoghi prolissi e di scene da tagliare o che una singola fiacca battaglia dura ore ed ore, si desidera smettere al più presto. Il combattimento è ambiguo (a dir poco): mettere a segno un colpo contro un nemico, la maggior parte delle volte, è solo una questione di fortuna, il che rende tutto molto frustrante. Solo i veri amanti dei giochi di strategia avranno sufficiente pazienza per sopportare Ring of Read a lungo.

Jonathan — 6.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	7	8	6

Unison

Prodotto da:	Tecmo
Sviluppo:	Tecmo
Giocatori:	1-3
Supporti:	Multi-tap
Miglior caratteristica:	Colonna sonora eccellente
Peggior caratteristica:	Ad alcuni sembrerà un po' troppo bizzarro
Web Site:	www.tecmoinc.com

PS2

Unison appartiene allo stesso genere di Dance Dance Revolution, Bust A Groove e Space Channel 5. E, come questi titoli, non è nato per piacere a tutti. Ma se avete apprezzato questi giochi o se semplicemente anche a voi piace scavare tra i bizzarri titoli giapponesi, allora vale la pena dare un'occhiata a Unison. Dato che dovrete memorizzare i passi da fare con entrambi gli stick analogici, l'impresa è molto più difficile degli altri giochi musicali, specialmente nelle modalità Difficile e Molto difficile. Fortunatamente, prima di mettere in pratica la vostra performance, avete molto tempo per impratichirvi. La miglior caratteristica di Unison è la musica. Tecmo ha compiuto il passo decisivo e ha ottenuto la licenza per l'inclusione di canzoni molto note negli Usa (e alcune anche da noi). Tra queste citiamo "O.P.P.", "Stop the rock", "Barbie Girl" e "YMCA". L'intero gioco si svolge come una serie a cartoni animati giapponesi, il che vuol dire che il bizzarro è un elemento quotidiano. La trama e i caratteri sono ben delineati e il senso dell'umorismo è così spiccato che è difficile non mettersi a ridere. Anche il doppiaggio in inglese è buono, con qualche battuta veramente ben riuscita; inoltre, le movenze afro della Doc Dance sono così piacevoli che sarete ipnotizzati da questi gesti ondeggianti. Unison, tuttavia, non è privo di lati negativi: le modalità Hard e Very Hard prevedono le stesse storie (e brani musicali) della modalità Normal, sebbene con differenti schemi di mosse. Forse un numero maggiore di mini-giochi avrebbe spezzato un po' la noia. Non si tratta di un titolo molto longevo, ma gli amanti dei giochi musicali lo apprezzeranno molto. **Chris**

Unison rispecchia le analogie con Simon in maniera ancora più evidente di altri titoli dello stesso genere. Con uno stile e una storia spaziali, Unison vi costringe a memorizzare i passi di danza (completamente basati sui due stick analogici) con grande anticipo rispetto al+ vostro spettacolo. La grossa differenza è che qui le cose presto diventano molto difficili, specialmente se state cercando di ottenere un punteggio pieno. Potrete fare mosse a caso e avanzare ugualmente di livello, ma i perfezionisti passeranno molte ore nella modalità di allenamento. Canzonette del passato come "YMCA", "We Are Family" o la nota "Barbie Girl" (e chi ce l'ha messa?) sono abbastanza graziose, ma mi sono stufato abbastanza in fretta. **Jonathan**

Sebbene io sia un grande fan del genere musicale, Unison lascia molto a desiderare. Certo, ha una delle migliori colonne sonore mai sentite in questi giochi (ottenere la licenza di "O.P.P." è stata una bella mossa), ed è facilmente il gioco più gradevole del suo genere, ma l'amore a prima vista per quel che mi riguarda si ferma qui. Memorizzare ciascuna canzone battuta dopo battuta tentando di muovere gli stick dual shock a tempo con esse, non è proprio la mia idea di divertimento. Unison sarebbe di gran lunga migliore se permettesse almeno di esercitarsi durante ciascuna canzone. Alla fine, quindi, non vale proprio la pena di affittare questo gioco per più di una serata. È un peccato, poiché c'è un mucchio di potenziale che viene sprecato. **Greg**

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	9	7	5

Warriors of Might and Magic

Prodotto da:	3DO
Sviluppo:	3DO
Giocatori:	1
Supporti:	Nessuno
Miglior caratteristica:	Comandi ben realizzati
Peggior caratteristica:	Scenari disegnati in maniera orribile
Web Site:	www.3do.com

PS2

Uh! Lo so che sta diventando un'abitudine bastonare i giochi della 3DO ultimamente, ma questo è veramente stupido. Warriors of Might and Magic è il peggior titolo per PS2 a cui abbia mai giocato finora. Prima di tutto, rasenta lo sgradevole. Sebbene qua e là vi sia qualche illuminazione, nel complesso il gioco sembra scritto per PS1 o N64, con texture leggermente migliori e con effetti speciali utilizzati male. I luoghi sono disegnati in maniera orribile e mancano di qualsiasi ispirazione; il frame-rate balza da altissimo a bassissimo a seconda di chi vi sta intorno; la telecamera impazzisce letteralmente nei luoghi più piccoli. E il personaggio principale? Mio dio. Non ho mai visto una animazione peggiore. Al primo sguardo mi era sembrata una donna. Quello che mi sconvolge è quanto palesemente noioso sia questo M&M. Mettiamola in questo modo: Warriors è un RPG molto vasto, eppure ci si rende conto che non c'è verso di continuare a giocare. La trama (priva di senso) va avanti principalmente attraverso libri e note scritti in maniera pietosa che troverete in giro; i combattimenti sono completamente stupidi a causa dell'inesistente intelligenza artificiale dei nemici (ecco il metodo per vincere la maggior parte degli scontri: bloccate i colpi del nemico, poi premete Indietro, bloccate di nuovo, colpite e bloccate di nuovo, così fino alla nausea); i livelli sono blandi e non incentivano a esplorare; i personaggi secondari non hanno alcun senso e, al di fuori di qualche punto di esperienza, danno poca soddisfazione. Se siete amanti degli Rpg state lontani da questo titolo, sebbene i curiosi di questo genere potrebbero trovarlo interessante per affittarlo una volta... ma probabilmente non una seconda. **Ryan**

Potrebbe sembrare una moda attaccare i giochi della 3DO semplicemente perché sono della 3DO ma, in tutta onestà, in questo caso le critiche ci stanno tutte. Tanto per spiegarci, Warriors of Might & Magic non ha quasi nulla che possa piacerci. La grafica è mal fatta persino per gli standard PS1, figuriamoci per un titolo PS2, il frame-rate varia indiscriminatamente da 60 a 15 fps e i comandi sono scomodissimi (una bruttissima cosa, considerando le parti di gioco in stile platform). Gli effetti degli incantesimi appaiono ridicoli (notate i palloncini blu attorno alla spada) e i menu dell'inventario sono poco maneggevoli. Potendo scegliere, lasciate perdere questo gioco e aspettate Baldur's Gate: DA. **Milkman**

Frame-rate orrendo, texture spaventose e animazione povera si combinano in questo gioco per generare il titolo più brutto mai uscito per PS2. Non capisco cosa questo pasticcio abbia a che fare con Might & Magic: il gioco non è altro che uno sparatutto medievale per un solo giocatore. I meccanismi sembrano ben fatti all'inizio: concatenare i movimenti per ottenere una scarica di colpi può essere molto gratificante. Ma dopo un'ora o due di squarci e sfregi vi annoierete fino alla morte. 3DO ha dichiarato di aver messo insieme un numero impressionante di livelli da esplorare, ma probabilmente avrete messo via i controller molto prima di aver raggiunto il boss finale, quindi questi livelli a chi interesseranno? Passate oltre. **Ethan**

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
3	5	2	2

MTV Music Generator 2.0

Prodotto da: Codemasters
Sviluppo: Jester
Giocatori: 1
Supporti: Nessuno

Web Site: www.codemastersusa.com
Miglior caratteristica: Interfaccia scarna
Peggior caratteristica: Troppo semplice per gli esperti

PS2

Sono decisamente sorpreso che ci siano ancora così pochi giochi che esplorano il territorio della creazione audiomusicale su console: MTV Music Generator 2.0 non è comunque un cattivo inizio. Jester Interactive ha semplificato l'interfaccia e ha reso veramente facile iniziare a utilizzare il programma. Non sono un grande fan delle interfacce a scrolling verticale, dato che sono più abituato ai software che scrollano le tracce orizzontalmente, e ho quindi dovuto giocarci un pochetto prima di prenderci la mano. La grande varietà di campioni tratti da otto diversi celebri generi musicali, tuttavia, mi ha immediatamente permesso di dare sfogo alla mia creatività. Il gioco trasforma la vostra PS2 in un registratore virtuale multitraccia, con tutti i vantaggi della memoria rimuovibile offerta dalla memory card a 8 Mb. Con il campionatore USB (acquistabile separatamente) potete liberarvi di un sacco delle limitazioni imposte dai riff preregistrati. Se dotati di talento musicale, sfrutterete certamente questa caratteristica, i campioni contenuti offrono un sacco di possibilità, ma per liberarsi da quella sensazione di "inscatolamento", è indispensabile procurarsi qualche sample originale. Le opzioni per l'editing e la creazione video non sono nulla di spettacolare, ma sono in grado di fornire dei discreti effetti grafici mentre pompate i vostri hit fatti in casa. Non sono ben sicuro del perché il titolo contenga la sigla MTV, ma state certi che non potrete ammirare le forme delle vostre VJ preferite. **Milkman**

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	7	8	8

Kuri Kuri Mix

Prodotto da: Empire
Sviluppo: Leader
Giocatori: 1-4
Supporti: Nessuno

Web Site: www.empireinteractive.com
Miglior caratteristica: Giocabilità originale
Peggior caratteristica: Musichette snervanti

PS2

Kuri Kuri Mix non è un rithm game, come si potrebbe intuire dal titolo, ma un interessante platform-puzzle. La particolarità che contraddistingue questo titolo è lo strano sistema di controllo: a prescindere dal fatto che giochiate da soli o in compagnia, dovrete comunque controllare entrambi i personaggi che sono visualizzati contemporaneamente su schermo in modalità split-screen. E' infatti fondamentale la cooperazione tra Chestnut e Cream, i due personaggi principali di KKM, per procedere nel gioco. Il vostro scopo è quello di giungere alla fine di un percorso disseminato di insidie; Chestnut, ad esempio, potrebbe imbattersi in un ponte levatoio che solo Cream è in grado di abbassare attivando una leva nella propria metà dello schermo. Il poco tempo a disposizione vi obbligherà a controllare contemporaneamente i due protagonisti usando entrambi gli stick analogici. Il metodo di controllo può risultare ostico all'inizio ma, una volta che vi ci sarete abituati, l'azione di gioco diventa coinvolgente. La grafica è molto ben realizzata mentre ritengo la musica troppo "pacioccosa" e ben presto vorrete abbassare il volume della TV. KKM offre inoltre la possibilità di sbloccare altri 8 personaggi dotati di diverse caratteristiche, e una modalità Versus dove dovrete cercare di raccogliere il maggior numero di gioielli. Un titolo da vedere sicuramente, non eccezionale, ma col quale potrete trascorrere qualche ora divertente. **Luca**

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	6	7	7

Army Men: Air Attack 2

Prodotto da: 3DO
Sviluppo: 3DO
Giocatori: 1-2
Supporti: Nessuno
Miglior caratteristica: Grafica fluida
Peggior caratteristica: Già visto
Web Site: www.3do.com

PS2

Army Men: Air Attack 2 per Playstation 2 è praticamente identico alla versione originale per Playstation, l'unica differenza sta nella grafica nettamente migliorata. Considerando che la versione PS1 non era poi malaccio, 3DO ha realizzato un gioco che non mi fa certo spiccare salti di gioia. Forse sono stato troppo duro... Air Attack 2, alla fine dei conti, è un gioco valido sotto tutti gli aspetti, vale sicuramente la pena provarlo, specialmente per i fan della vecchia serie Strike distribuita da EA. Per tutti coloro che hanno già giocato ai precedenti titoli della serie Air Attack, il principio fondamentale è sempre lo stesso: controllate un piccolo elicottero giocattolo e dovete volare all'interno di scenari del "mondo reale" (cortili, viuzze o parchi) e dovete cercare di eliminare le forze dell'esercito nemico sfruttando elementi dell'ambientazione (tipo frisbee giganti e roba del genere) per tirarli ai nemici. La prima cosa che colpisce l'occhio giocando ad Army Men non sono le nuove texture, sicuramente molto migliorate rispetto alla versione PSX, quanto la grafica incredibilmente fluida e pulita. Il framerate, così come il sistema di controllo e la fisica, è sempre perfetto. Peccato che il team non abbia preso un po' più di tempo per realizzare un vero sequel, invece di un semplice remake, anche se i risultati, ribadisco, sono più che positivi. È strano dirlo, ma sono curioso di vedere cosa sarà capace di fare 3DO nel futuro con questa serie, c'è un grosso potenziale da sfruttare. **Ryan**

Nel mare di mediocrità in cui affogano i giochi per PS2 eccone uno che merita l'acquisto. Air Attack 2 è un'ottima alternativa alla serie Strike della EA. Se quest'ultima si concentrava sulla strategia, Air Attack è tutto incentrato sull'azione arcade. I controlli sono precisi e intuitivi, i livelli sono progettati in maniera intelligente e la grafica è stupefacente. È difficile staccarsi dalla console, specialmente quando si gioca in modalità cooperativa (meglio non rallentare ragazzi!). Se devo trovare un difetto, posso dire che il gioco è un po' troppo facile, cosa che però viene compensata dal grande numero di livelli a disposizione. Posso affermare che questo è il miglior titolo della serie Army Men, Sarge ha un nuovo fan da oggi. **Ethan**

So cosa state pensando: "un altro Army Men? Pffff..." Ma diciamolo, Air Attack è l'unico titolo della serie che valga la pena giocare. La grafica può anche essere piatta, ma è adatta all'atmosfera giocattolosa dell'ambientazione. Il framerate non sempre riesce a mantenere i 30 fps e il rilevamento delle collisioni lascia a volte a desiderare, ma il gioco rimane divertente. La modalità cooperativa è fantastica ("oh cazzo, i clown giocattolo, coprimi!") e le vite a disposizione sono più che sufficienti per completare un livello senza doverlo riniziare daccapo. Peccato che 3DO abbia scelto di realizzare una conversione, piuttosto che realizzare un gioco completamente nuovo o un ibrido delle missioni del primo e del secondo titolo sfruttando il più raffinato engine della PS2. Provatelo. **Chris**

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	6	5	5

Army Men: Green Rogue

Prodotto da:	3DO
Sviluppo:	3DO
Giocatori:	1-2
Supporti:	Nessuno
Miglior caratteristica:	Valanghe di fuoco!
Peggior caratteristica:	Lo sparatutto più banale del mondo
Web Site:	www.3do.com

PS2

Per fare uno sparatutto decente non bisogna certo essere dei Dulbecco, mi chiedo quindi come sia stato concepito questo gioco completamente privo di creatività. L'obiettivo è uccidere orde di soldatini che fuggono sparandovi proiettili lumaca. Per movimentare un po' le cose sarete attaccati da soldatini "speciali" verdi e blu, armati di un lento lanciamissili o di un ancora più lento lanciafiamme. Questa "varietà" rende Army Men una licenza incredibilmente noiosa con, ciliegina sulla torta, i boss di fine livello meno spettacolari della storia dei videogiochi. Il sub fuor d'acqua e il plotone di soldatini nascosti sotto un albero sono i miei preferiti, ma ce ne sono molti altri che potranno annoiarvi con la loro banalità. Dopo un po' l'azione di gioco alla moviola trasforma la battaglia contro i soldatini nemici in una sfida a restar svegli. Se non cadrete in coma dopo un paio di livelli, sarete travolti dalla frustrazione per i problemi creati dall'orribile ambiente di gioco. Rambo non è mai dovuto temere l'incontro con un albero, ma il vostro massiccio commando si incastrerà senza speranza dietro un cespuglio o una roccia mentre la telecamera avanza. Quel che è peggio è che lungo i livelli vengono arbitrariamente piazzati muri invisibili. Verrete incoraggiati ad una pericolosa sortita al fine di raggiungere un power up, per scoprire di non poterlo raccogliere quando ce l'avete ormai sotto il naso. Non si tratta di una battaglia contro gli Army Men, ma contro il gioco stesso. **Kraig**

2.0

Il gioco è palesemente incompleto, palesemente frettoloso, palesemente mal fatto. Mi piange il cuore per tutti coloro che hanno dovuto o avranno a che farci. L'idea di una specie di Ikari Warriors rivisitato non mi dispiaceva per nulla. Non avrei mai pensato che il risultato sarebbe stato caratterizzato da grafica amatoriale, mancanza di effetti speciali, power up ridicoli e giocabilità monotona e noiosa. Persino i boss di fine livello fanno piangere. Esplosioni decenti? Interazione con lo sfondo? Nemici diversi (no, i soldatini blu invece di quelli gialli non contano)? Datemi qualcosa! Qualsiasi cosa! Stupido divertimento per 15 minuti, poi semplice stupidità. **Mark**

2.0

Se considerate che Green Rogue è un gioco basato su Sarge e sui suoi eroi, non è un mistero come questo titolo sia un totale fallimento. L'idea di fondo è molto accattivante: uno sparatutto vecchio stile ispirato a classici come Robotron e Smash TV. Il rilevamento delle collisioni di Green Rogue è così capriccioso che potete sparare col bazooka in faccia al nemico senza che questi batta un ciglio, figuriamoci subire danni. Come se non bastasse l'animazione fa schifo, i livelli sono noiosi e i nemici sono disponibili in un unico modello, anche se di colori diversi. Questo gioco dovrebbe essere più veloce, con una grafica migliore e con un rilevamento delle collisioni più amichevole. **Greg**

2.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
4	3	4	1

ESPN National Hockey Night

Prodotto da:	Konami
Sviluppo:	Konami Europa
Giocatori:	1-4
Supporti:	Nessuno
Miglior caratteristica:	Buoni replay dalla telecamera del portiere
Peggior caratteristica:	Lento
Web Site:	www.konami.com

PS2

Il tempismo di Konami nelle sue ultime uscite sportive è sempre pessimo. Può essere sbagliato penalizzare automaticamente un titolo perché è in ritardo, ma qui si esagera. Gli amanti delle simulazioni sportive sono molto impazienti e, a meno che un gioco non sia straordinariamente ben riuscito, non hanno voglia di aspettare sei mesi dall'inizio della stagione. La cosa divertente è che si potrebbe pensare che Hockey Night abbia le rose più aggiornate in circolazione, giusto? Sbagliato. Non c'è traccia del trasferimento di Keith Tkachuk o di qualsiasi altra compravendita di metà stagione. Diamine, i portieri che sono stati licenziati o messi a scaldare la panca dall'inizio della stagione sono ancora nel posto sbagliato, che tristezza. Il motore del gioco è ancora più deprimente: l'IA è ridicola per non parlare della velocità. La difesa arretra pachidermicamente nell'area senza curarsi di dove si trovi il disco, mentre i veloci e minacciosi attaccanti si preparano a colpire. Persino i controlli sono di una lentezza esasperante, dato che ogni passaggio o scatto viene eseguito un intero secondo dopo la pressione del pulsante. Provate a fare un taglio veloce nei pressi della porta, vi ritroverete abbracciati al portiere, bleah. Tra gli altri difetti del gioco citiamo la mancanza di opzioni e la ridicola impossibilità di usare il menu durante la partita. Provate a cambiare qualsiasi cosa durante un incontro (strategia, giocatore, portiere) e vi ritroverete davanti a una schermata di caricamento invece che a un menu a comparsa. Che diavolo è? Non preoccupatevi comunque, mica pensavate di comprare un gioco di Hockey in giugno, giusto? Sconsigliato. **Dan**

3.0

ESPN Hockey Night, tra le altre cose, soffre di controlli imprecisi e lentezza di gioco. Posso anche sopportare le pessime animazioni, la grafica mediocre e altri difetti minori, ma una buona IA, controlli efficienti e una velocità decente sono elementi irrinunciabili. In compenso passerete tutto il tempo schiacciando il pulsante dello scatto per cercare di raggiungere il disco. Non è il modo migliore per giocare a hockey, specialmente quando una maggior velocità non è necessariamente la risposta ai problemi del gioco. Sfortunatamente non c'è niente da fare per l'IA. Sebbene i portieri non siano malaccio, gli altri giocatori spesso tentennano attorno al disco o prendono decisioni stupide. Non si tratta proprio di un gioco da buttar via, ma non regge certo il confronto con NHL di EA. **Dean**

A cosa stava pensando Konami quando ha lanciato questo gioco? Le rose sono più vecchie di mia bisnonna e dov'è Super Mario? Ci sono un paio di cose carine: le opzioni della telecamere sono ottime, specialmente la possibilità di scegliere il lato del campo verso il quale skatare. Anche il commento è abbastanza dettagliato ma sempre un minuto in ritardo rispetto all'azione. Peccato che i controlli del gioco facciano schifo, i giocatori sembrano zombie e sono così lenti che il campo sembra più lungo di quello di Holly & Benjy. Come se non bastasse sono pure stupidi e spesso rimangono a fissare il disco senza far nulla. Konami dovrebbe assumere Dan Peterson come direttore creativo, cose del genere non accadrebbero più. **Greg**

1.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
5	5	5	6

ESPN MLS ExtraTime

Prodotto da:	Konami
Sviluppo:	Konami Honolulu
Giocatori:	1-2
Supporti:	Nessuno
Miglior caratteristica:	Vasta scelta di squadre
Peggior caratteristica:	IA della difesa ridicola
Web Site:	www.konami.com

PS2

C'era un tempo in cui avrei ucciso mia nonna per mettere le mani sull'ultima variante di ISS di Konami. Affanculo FIFA, non ha la stoffa per essere la simulazione calcistica definitiva. Cos'è successo allora? EA Sports è diventata la regina del campo del calcio e, in qualche modo, il team Konami è riuscito a sprecare tutto. Da quando Konami ha firmato la licenza ESPN le cose hanno iniziato ad essere in discesa, ma devo dire che questa è stata la più grande delusione. Certo, ci sono tutte le squadre immaginabili del calcio internazionale più 12 team della MLS e due selezioni All-Star, ma se i giocatori veri si comportassero come quelli di ESPN, non ci sarebbe una sola squadra in tutto il mondo in grado di giocare in difesa. Se per un secondo mi consentite di mostrare la mia età, questo titolo mi ricorda un vecchio film Disney, dove i giocatori corrono diligentemente dietro al pallone infischiandosene altamente della posizione che dovrebbero occupare sul campo. Sebbene questa caratteristica possa essere divertente per qualche minuto, diventa presto un difetto assolutamente imperdonabile per un gioco di calcio, veramente stupido. Spesso il vostro avversario sarà in grado di trottare allegramente nell'area senza che i difensori oppongano alcuna resistenza, poiché questi hanno inseguito inutilmente il pallone in giro per il campo nei 20 secondi precedenti. Andate a comprarmi FIFA, è molto meglio.

John — 4.5

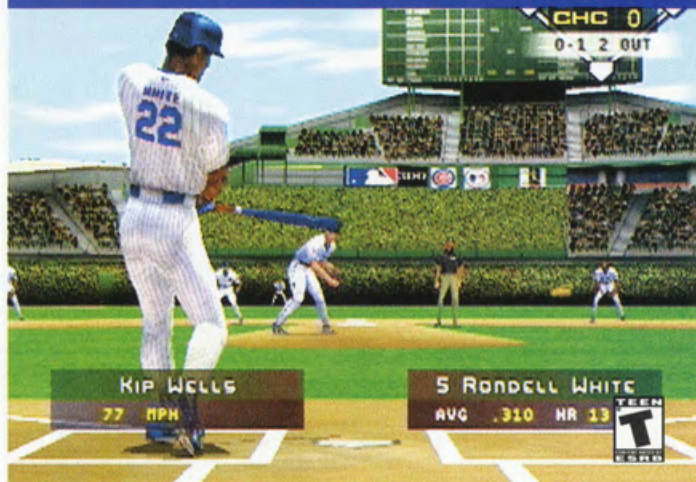
Togliamoci subito il dente. Questo gioco non è meglio di FIFA. Detto questo, possiamo ammettere che si tratta di un gioco OK affetto da qualche magagna relativa all'IA. Troppo spesso capita che voi o il vostro avversario siate in grado di andare a spasso per il campo indisturbati. Potrebbe essere colpa dell'autoselezione del giocatore, dato che la CPU assegna il controllo al giocatore più vicino (senza che dobbiate premere il pulsante). L'attacco è abbastanza divertente e i giocatori sono animati fluidamente. La grafica è un pelo sopra la media e la presentazione è caruccia. Nel complesso, tuttavia, il tutto rimane un po' sciapo. Da un gioco creato con l'engine di ISS mi sarei aspettato un risultato migliore.

Dan — 5.5

Tutto quello che c'è da sapere su ExtraTime è che usa il motore di ISS di Konami. È un engine veramente ben fatto. L'unico problema è che la selezione automatica del giocatore funziona malissimo. Sapete di cosa parlo: state affrontando un avversario quando il computer cambia improvvisamente il vostro giocatore selezionando l'uomo più vicino alla palla. Fa veramente schifo, devo abbassare il giudizio di un intero punto solo per questa cretinata. A parte questo, il gioco non è male: i controlli sono fluidi e pronti, l'animazione è realistica e l'IA si comporta bene la maggior parte delle volte. Il fatto che i team siano solo poco più di 60 è positivo secondo me, il tutto è più semplice. Il miglior gioco ESPN in circolazione.

Dean — 7.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	6	5	5

High Heat Major League Baseball 2002

Prodotto da:	3DO
Sviluppo:	3DO
Giocatori:	1-2
Supporti:	Nessuno
Miglior caratteristica:	Realismo immersivo
Peggior caratteristica:	Grafica
Web Site:	www.3do.com

PS2

High Heat Baseball 2002 è completamente diverso da tutto quello che avete giocato finora, e questa è una cosa positiva. Sono sempre stato un fan dei giochi che sfruttano il cursore di battuta, ma HH preferisce scegliere l'approccio della simulazione realistica, questo significa che dovrete cercare di intuire i lanci. Se questo stile di battuta non vi piace e preferite avere un sottogioco in cui si debba usare il classico cursore, questo titolo non fa per voi. Tutti gli amanti delle statistiche e del baseball realistico troveranno in High Heat l'esperienza più completa disponibile quest'anno per la PS2. Colpire la palla è ragionevolmente difficile contro i migliori lanciatori della lega. Questo vuol dire che il vero obiettivo diventa piazzare i giocatori in base. Non è solo questione di battere dei fuoricampo, e questo rende l'evento di un vero home run ancor più gratificante. L'unico problema è che non è facile innamorarsi di HH al primo sguardo. Sicuramente l'aspetto del gioco non lascia a bocca aperta: la grafica è scarsa e, secondo me, inferiore persino alla versione dell'anno scorso di All-Star Baseball per Nintendo 64. Panchine vuote, sfondi piatti e problemi di rilevamento delle collisioni sono i principali difetti di HH. È un vero peccato, poiché ci sono anche diverse buone idee. L'arbitraggio è molto buono, il pubblico rimette in campo gli home run realizzati dalla squadra avversaria ed è possibile realizzare un'incredibile varietà di colpi. Tuttavia è necessario giocare un po' di tempo prima di poter apprezzare queste caratteristiche, ma ciò non aumenta forse la longevità del gioco?

Ryan — 7.0

Se vi siete stufati dei baseball troppo semplicistici, questo titolo è quel che stavate cercando, ma ad un caro prezzo: la grafica non è il massimo. Se i precedenti episodi di High Heat erano visivamente disgustosi, quest'ultima versione usa la potenza della PS2 per rendere la grafica... accettabile. Almeno è un miglioramento, non ho nemmeno dovuto digrignare i denti mentre giocavo. Mi divertivo nel combinare colpi base per creare dei run, mentre affrontavo un avversario intelligente che effettuava sostituzioni azzeccate e cambiamenti sul campo che mi mettevano in difficoltà. Mi è piaciuto scegliere i lanci e decidere le strategie, cosa che è difficile trovare in un gioco di baseball, peccato che l'aspetto grafico non sia all'altezza, anche l'occhio vuole la sua parte.

Kraig — 6.0

Il baseball su Playstation non è mai stato un granché. Tutti i titoli usciti sono carenti dal punto di vista grafico o della giocabilità e questo mi deprime. Solo con l'avvento della PS2 le cose sono migliorate. Se Triple Play Baseball sembra un allenamento di battuta con esterni e All-Star Baseball è solo un mezzo gioco, High Heat è di tutto e di più. Non è certo perfetto, ma è un'esperienza ragionevole per fan ragionevoli. C'è chi si lamenterà della fastidiosa mancanza di animazioni, altri malediranno la difficile interfaccia battitore/lanciatore, ma nessun gioco è tanto avvincente quanto HH. Se amate il baseball compratelo, altrimenti cercate altro.

Todd — 8.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	6	8	8

MDK2 Armageddon

Prodotto da:	Interplay
Sviluppo:	Bioware/Digital Mayhem
Giocatori:	1
Supporti:	Nessuno
Miglior caratteristica:	Impostazioni di difficoltà migliorate
Peggior caratteristica:	Qualche texture schifosa
Web Site:	www.interplay.com

PS2

Già acclamato per l'innovativo stile di gioco in terza persona, l'arrivo di MDK2 su PS2 porta con se una serie di miglioramenti apprezzabilissimi. Il cambiamento più significativo riguarda la ricalibrazione della curva di difficoltà. Invece di farvi venire i nervi a fior di pelle come un tempo, Armageddon offre ora una serie di impostazioni grazie alle quali è possibile regolare la difficoltà in modo che anche i principianti abbiano la possibilità di finire il gioco. Il brutto di avere tante opzioni di difficoltà è che si aggirano i problemi del gioco: i nemici muoiono più velocemente e facilmente, si ha quasi la sensazione di essere accompagnati per mano. Un'altra sottile modifica è rappresentata dalla grafica più luminosa e precisa (alcune parti della versione per DC erano estremamente scure), anche se si è dovuti scendere a qualche compromesso sulle texture a causa della limitata memoria della PS2. Anche i controlli non sono perfetti, dato che il sistema simil-Turok è stato rimappato una mezza dozzina di volte e nessuno di questi sembra emulare il perfetto feeling originale. A parte questi difetti, una volta presa la mano scoprirete presto lo humour, la fantastica grafica e l'originalità generale della giocabilità di MDK2. A volte vorrei che l'azione di gioco fosse un po' più intensa, ma a parte i piccoli difetti, tutti gli utenti di PS2 che cercano qualcosa di innovativo non dovrebbero lasciarsi sfuggire MDK2.

8.5

Milkman

Anche se privo di alcuni dei tocchi grafici che caratterizzavano la versione per DC, MDK2 rimane uno sparatutto dannatamente divertente. Non sono sicuro se metterlo nella mia lista di titoli preferiti per PS2, ma almeno è qualcosa di diverso dai soliti eserciti di robot che si annoiano a morte l'un l'altro. Apprezzo inoltre che MDK introduca un concetto che purtroppo manca nella maggior parte dei giochi: lo humour. Anche se non riderete a crepapelle ci sono un paio di momenti degni di una sghignazzata. I tre personaggi mantengono il ritmo interessante e alcune sezioni sono decisamente accattivanti. Un gioco già visto ma non certo noioso.

7.0

John

La gente pensa automaticamente che un gioco per PS2 debba avere una grafica migliore rispetto alla versione per DC. Armageddon è un buon esempio di come ciò non sia sempre vero. Anche se l'aspetto su PS2 non è malvagio, le texture delle ambientazioni non sono all'altezza della versione DC. Fortunatamente, Armageddon compensa questa mancanza migliorando altri dettagli come esplosioni più spettacolari e morti più sanguinose. Alla fine dei conti il risultato è migliore grazie alla possibilità di selezionare la difficoltà. Personalmente trovo che gli stick analogici siano più naturali rispetto al pad della DC. Se non avete già giocato alla versione DC vi consigliamo caldamente di provare questo titolo.

7.5

Che

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	8	8	7

Quake III Revolution

Prodotto da:	EA
Sviluppo:	Bullfrog
Giocatori:	1-4
Anche per:	Dreamcast, PC
Provate anche:	TimeSplitters, Unreal Tournament
Miglior caratteristica:	Grafica carina e fluida
Peggior caratteristica:	IA orribile
Web Site:	www.ea.com

PS2

Quake III è stato da subito concepito e scritto come un gioco multiplayer. Anche quando non lo si gioca online la modalità singola è progettata per darvene la sensazione. Il problema è che la scarsa IA dei nemici non è mai riuscita nello scopo, cosa perdonabile su PC e DC dato che le eccellenti sfide online rimediavano egregiamente alla cosa, ma non su PS2 lascia un vuoto incolmabile data la necessaria amputazione dell'opzione online, e il cerottino che EA ha cercato di applicare non è sufficiente a chiudere questa ferita rendendo Revolution la migliore versione della peggior parte di Quake III. Un po' di livelli carini, la strana capacità di aumentare le caratteristiche del vostro personaggio, nuove armi (una chaingun gratificante e una nailgun non male) e un paio di modalità extra non sono male, ma l'orribile IA e la mancanza di opzioni limitano severamente le possibilità di QIII. Combattere contro il computer non è altrettanto divertente, si comporta stranamente nel deathmatch e in tutti gli altri casi sembra un perfetto idiota. Tra gli altri difetti, seppur minori, ricordiamo: nessun supporto per mouse o tastiera, tempi di caricamento biblici, impossibilità di dare ordini ai bot. È veramente un peccato, perché il gioco è proprio bello: livelli fantastici, nemici fighi e armi galle, grafica fluida persino in split-screen. Solo per sfigati senza PC e DC che abbiano voglia di giocare in multiplayer sullo stesso schermo (cosa che personalmente non mi turba).

6.5

Mark

Sarà anche la più bella versione di Quake in circolazione, ma è anche la peggiore per quanto riguarda il gioco singolo. L'unica "rivoluzione" a cui è stato sottoposto questo titolo è l'estetica: i livelli sono più dettagliati e colorati di qualsiasi altro Quake. Una volta che vi sarete abituati alla novità, farà capolino lo stanco gioco che incombe dietro la grafica mozzafiato. Senza la sezione online Quake non ha senso. La modalità split-screen contribuisce a movimentare il gioco, ma gli scontri a fuoco non sono gratificanti dato che quando si gioca in quattro la navigazione diventa difficile. Le partite in singolo avrebbero potuto essere più divertenti se i nemici fossero stati più intelligenti, purtroppo sono troppo stupidi per rappresentare un vero intrattenimento.

5.5

Kraig

Nonostante i cambiamenti radicali, QIIIR rimane un titolo molto giocabile, probabilmente il miglior sparatutto in prima persona disponibile per PS2. Mi piacciono le nuove armi e i tocchi di humour della Bullfrog lungo il gioco. Anche la grafica è ottima, considerando che non si vedono i rallentamenti tipici della versione per DC (neanche nello split screen a quattro giocatori). Mi chiedo tuttavia perché non sia stato inserito il supporto USB per il mouse. So che non bisogna entrare nella mentalità che le console debbano avere i mouse... bla bla... ma dateci un taglio! Solo perché QIII fa il suo ingresso nel mondo PSX non vuol dire che bisogna eliminare l'opzione per il mouse, giusto?

7.5

Che

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	6	4	6

Rumble Racing

Prodotto da: Electronic Arts
Sviluppo: Electronic Arts
Giocatori: 1-2
Supporti: Nessuno
Miglior caratteristica: Grafica superfluida
Peggior caratteristica: Alcune auto fanno schifo
Web Site: www.ea.com

PS2

Ero un grande fan di NASCAR Rumble sulla PS1 e, dato che Rumble Racing è il suo sequel non ufficiale, mi aspettavo molto quando Rumble Racing è arrivato in redazione. Devo dire che non sono rimasto deluso. Dato che MGS2 e ZOE hanno alzato di molto l'attuale standard dei giochi per PS2, la grafica di questo titolo potrebbe non essere considerata stupefacente. Tuttavia la risoluzione non è male e il framerate è sempre costante. Inoltre la EA ha incluso alcuni effetti non male quando si usano certe armi. Anche la giocabilità non delude: moltissime piste arcade (alcune da NASCAR Rumble) e una vasta scelta di auto rendono il gioco molto vario mentre cercate di sbloccare tutto lo sbloccabile. La migliore novità del gioco sono le acrobazie. Se premete il tasto stunt quando siete in aria e muovete lo stick di controllo, la macchina eseguirà movimenti diversi. Atterrate sulle quattro ruote per ottenere un bonus di velocità in base alla difficoltà dell'acrobazia completata. Peccato che si possa solo girare la macchina, ma questa caratteristica aggiunge comunque strategia al gioco dato che vincere un sacco di corse dipende anche dalla scoperta di rampe lungo il circuito. Certo, non è GT3, ma abbiamo certamente di fronte uno dei migliori giochi di corsa per PS2 in circolazione. I fan del San Francisco Rush non dovrebbero lasciarselo perdere. Peccato che non ci sia più la licenza NASCAR, le macchine erano più fighe...

Greg — GIOCO DEL MESE 7.5

All'inizio ho avuto l'errata impressione che Rumble Racing fosse un titolo per ragazzini. Di solito gioco solo a simulazioni come NASCAR, Gran Turismo o roba del genere, ma devo ammettere che RR è fantastico, ragazzini o meno. Somiglia molto alla versione per PS, ma le nuove piste e le altre novità sono sufficienti a renderlo interessante. Adoro la possibilità di poter raccogliere più di un powerup alla volta, utile quando si tratta di fare piazza pulita sulle strade, a proposito... l'effetto tornado è spettacoloso! Il cielo si scurisce completamente e la sua furia cancella ogni cosa nel raggio di kilometri. La longevità è molto alta grazie alla possibilità di sbloccare auto, trovare scorciatoie e sperimentare con i vari livelli di difficoltà. Rimarrete incollati a lungo davanti a Rumble Racing!

Dean

Sto sognando oppure EA ha finalmente realizzato un buon gioco di corse? Invece di mettere sul mercato un'altra simulazione di guida realistica, hanno espanso il loro concetto di gara acrobatica dei tempi PSX, riproponendolo brillantemente sulla PS2. I controlli sono fantastici, la grafica è dannatamente bella e fluida e ci sono tonnellate di auto da scoprire. La giocabilità è ai livelli di SSX: veloce, aggressiva e divertentissima. Le acrobazie sono un po' limitate, praticamente si deve solo scegliere da che parte girare la macchina, ma l'altissimo livello di progettazione e l'uso intelligente delle scorciatoie compensano abbondantemente a questo piccolo difetto.

Jonathan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	8	8	8

Star Wars: Super Bombad Racing

Prodotto da: Lucas Learning
Sviluppo: Lucas Learning
Giocatori: 1-4
Supporti: Multi-tap
Miglior caratteristica: Personaggi di Guerre Stellari in stile cartoon
Peggior caratteristica: Assolutamente noioso
Web Site: www.lucasarts.com

PS2

Personaggi fighi e superdeformati in un gioco di go-kart sulla PS2? Cosa potrebbe andare storto? Beh, praticamente tutto a quanto pare. Una volta scemato l'effetto della licenza di Guerre Stellari (più o meno dopo 10 minuti), vi accorgerete dolorosamente di quanto Bombad Racing sia un completo spreco di tempo. Sembra la versione in alta risoluzione di un gioco per PS1 con qualche tendenza alla scattosità. Per non parlare dei rallentamenti ragazzi! A volte è veramente penoso vedere la grafica che rallenta oltremodo rendendo quasi impossibile controllare i personaggi, soprattutto nella modalità per quattro giocatori. Come se non bastasse anche la calibrazione della difficoltà è fatta coi piedi: quando prendete la guida della corsa i personaggi del computer accelerano un pochetto, ma se siete voi a dover rincorrere sembra che non possiate godere di tale vantaggio. Difetto che potrebbe essere perdonabile in un gioco di go-kart dotato di armi efficaci, ma Bombad risulta deludente anche sotto questo aspetto. Le armi sono tutte così banali e inutili che non servono praticamente a nulla ai fini della gara. Una schermata dei personaggi con l'accelerazione o la velocità migliori sarebbe stata un'idea carina, ma cosa importa? Tanto le caratteristiche individuali di ogni pilota non sembrano fare alcuna differenza durante la gara. Personalmente consiglierei l'acquisto di Star Wars Racer per PC, DC o N64, ma se proprio non riuscite a vivere senza un gioco di go-kart, compratevi Crash Team Racing, magari lo trovate in edizione economica.

Greg

Questo non è il gioco di go-kart su Guerre Stellari che stiamo cercando. Tanto per cominciare la licenza è completamente inutile: i personaggi sono talmente deformati e irriconoscibili che potrebbero tranquillamente essere i pagliacci del circo Orfei. E la giocabilità... ugh! Bombad Racing ignora una regola base dell'affollato mondo dei giochi di go-kart: le auto che rimangono indietro dovrebbero ricevere qualche aiuto artificiale per riguadagnare il terreno perso (ad esempio powerup migliori), cosa che qui non succede. Se vi ritrovate indietro, molto probabilmente ci resterete. I controlli non sono un granché, alcuni muri fanno slittare il kart di lato e anche il multiplayer lascia il tempo che trova. Quando vedete questo gioco sugli scaffali passate oltre, passate oltre...

Crispin

In altre circostanze sarebbe stato divertente sparare un paio di missili a Jar Jar e agli altri stupidi personaggi di Episodio I, ma questo gioco di corsa è veramente troppo noioso. È possibile equipaggiare ogni veicolo di un soporifero arsenale che consiste di bandierine colorate, blocchi verdi e altri deprimenti powerup. Sono quasi tutti inutili e non hanno alcuna possibilità di cambiare il corso della gara o di aiutarvi a recuperare le posizioni perse. Per mantenere la testa sarete obbligati a trovare tutte le minuscole scorciatoie nascoste nei giganteschi circuiti di Bombad, trasformando così lo stile di gioco da un divertente "corri e combatti" a una frustrante ricerca per tentativi della via più breve per raggiungere il traguardo.

Kraig

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	6	4	6

Kirby Tilt 'n' Tumble

Prodotto da:	Nintendo
Sviluppo:	Nintendo
Giocatori:	1
Supporti:	Nessuno
Miglior caratteristica:	Kirby è tornato
Peggior caratteristica:	Tecnologia Tilt? Mah!
Web Site:	www.nintendo.com

GAME BOY COLOR

Nei videogiochi si fa di tutto, dal picchiare allo sparare passando dal saltare in testa agli avversari, ma è la prima volta che bisogna "mandare in tilt" qualcosa. In questa nuova avventura di Kirby, il personaggio sferico che da un po' di tempo latitava dai nostri monitor, Nintendo ha inserito una tecnologia chiamata "Tilt Response Technology". Il nostro tondo amico, infatti, dovrà affrontare numerosi nemici su terreni sabbiosi, ghiacciati o rocciosi "agitandosi", in modo da combattere King Dedede e la sua fame di stelline. La grande novità è che questo tipo di attacco dovrà essere effettuato shekerando e inclinando FISICAMENTE il GBC. Sfortunatamente chi ha progettato il gioco non ha pensato che così facendo non si vede più una mazza di quello che capita sullo schermo...

E' facilissimo vedere il nostro eroe viaggiare verso un baratro, con noi che tentiamo di muovere la console in ogni possibile direzione senza poter evitare che Kirby si schianti. Se non ci fosse questo problema Kirby Tilt 'N' Tumble sarebbe veramente un buon titolo, ma essendo progettato in questo modo è praticamente impossibile far fare alla simpatica sfera quello che vogliamo veramente. Comunque se avete pazienza, capacità di vedere al buio o un'adorazione totale per Kirby, fate comprare il gioco ad un amico e scroccategli qualche partita **Jeanne**

5.0

Sono un fan di Kirby e devo dire che questo Tilt 'n' Tumble mi piace, ma avrei preferito ci fosse stato un modo per giocare con il pad direzionale.

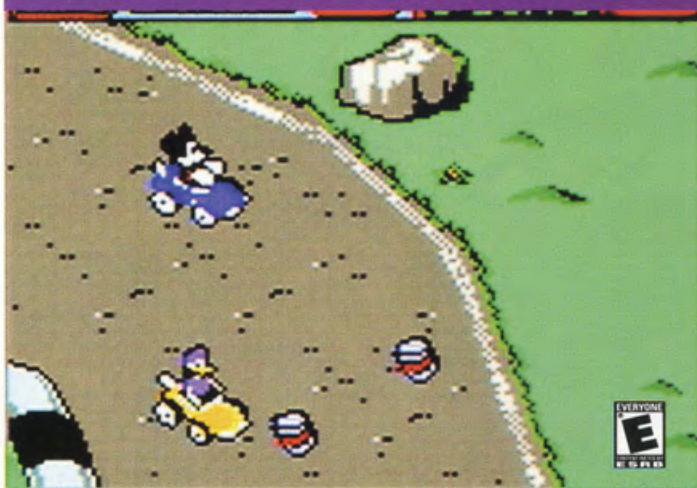
E' necessario invece avere il GBC ben illuminato per vedere cosa si combina, ma all'aperto o in una stanza non proprio illuminatissima l'inclinare costantemente la console non permetterà di vedere bene lo schermo. Dimenticatevi di giocare questo titolo in macchina o in treno, dove la luce va e viene. Inoltre non è facile prendere la mano con questo metodo di controllo. A parte questo, ho trovato molto divertenti i minigiochi e graficamente il titolo rispecchia gli standard Nintendo. Bel gioco, ma il sistema di controllo lo penalizza troppo. **Chris**

6.5

Kirby Tilt 'n' Tumble è un gioco di qualità, non c'è dubbio: un buon mix di platform e puzzle, con livelli ben disegnati ed ispirati, con la novità di dover inclinare la console, funzionalità che tutto sommato funziona bene. Il vero problema è che non si riesce proprio a vedere cosa succede sullo schermo ogni volta che si muove la console. Sarete obbligati a muovere ilo GBC per giocare in maniera corretta, e chiunque abbia un Game Boy sa che è praticamente impossibile vedere lo schemo se il punto di vista è troppo angolato. Innovativo, ma il GBC non è stato pensato per queste cose **Mark**

7.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	7	8	5

Mickey's Speedway USA

Prodotto da:	Nintendo
Sviluppo:	Rare/Disney Interactive
Giocatori:	1-2
Supporti:	Link cable, IR Port, Printer
Provate anche:	San Francisco Rush GBC
Miglior caratteristica:	Cavalcare degli animali è divertente
Peggior caratteristica:	Rallentamenti
Web Site:	www.nintendo.com

GAME BOY COLOR

Rare questa volta, con Mickey's Speedway USA, ha voluto esagerare. Ci sono moltissime modalità di gioco, tra cui Time Trial, 2 giocatori, scuola guida e una sorta di tour fotografico dove poter raccogliere immagini lungo i percorsi e poi stamparle con il Game Boy Printer. MSGBC possiede quasi tutte le caratteristiche del fratello maggiore (personaggi giocabili, storia, ecc.), ma fallisce nel riprodurre la cosa più importante, ovvero l'ottimo sistema di controllo e la giocabilità fluida della versione per N64. Sono un fan della derapata, ma qui si esagera: i mezzi invece di "sgommare", come Mario Kart insegna, sembra slittino sul tracciato trasformando la gara in una specie di corsa sul ghiaccio. Il frame rate presenta inoltre vistosi rallentamenti quando l'azione si fa movimentata, ovvero quando ci sono più di 2 pupazzetti su schermo. Sarebbe utile se la visuale si allargasse automaticamente, invece risulta spesso troppo ravvicinata e a volte non permette di vedere bene le curve in arrivo. Un piccola freccia in cima allo schermo avvisa che è in arrivo un curva, ma appare sempre troppo in ritardo e non è di grande aiuto quando queste si ripetono in rapida successione. Aggiungete una serie di power-up non molto utili (il boost fa letteralmente decollare il kart per poi rallentarci come se frenassimo, bell'affare). Prima che vi siate abituati ai controlli super-sensibili e alla fisica da flipper, avrete già visto gran parte del gioco e avrete sicuramente voglia di gettarlo in un angolo piuttosto che di rigiocarci ancora. **Jonathan**

4.5

Quando Rare ha annunciato che avrebbe sviluppato un gioco Disney ero decisamente contento, almeno avrebbero lavorato con personaggi conosciuti e genuini e non con le loro solite schifezze iperzuccherose. Mickey's Speedway USA è un gioco decente, stracarico di modalità di gioco, opzioni e incentivi che vi spingono a proseguire nei vari circuiti. Il metodo di controllo è sensibile e reattivo, forse troppo, ma fa bene il suo lavoro, mentre la visuale dall'alto sinceramente non aiuta molto, sembra di avere davanti un Micro Machine in versione Disneyana. Anche se la grafica caruccia potrebbe far credere il contrario, la difficoltà è decisamente alta. Il giovane pubblico a cui è indirizzato il gioco potrebbe farsi scoraggiare dal grande impegno richiesto per prendere confidenza con questo kart racer al di sopra della media. **Milkman**

7.0

Con Mickey's Speedway USA vi ritroverete tra le mani un giochino alla Micro Machine con i personaggi della Disney. Le numerose modalità aggiuntive, come la scuola guida per esempio, servono più che altro a fare da diversivo, mentre le gare sono il vero cuore del gioco. Se non siete dei fan dei giochi difficilotti e delle visuali a volo d'uccello evitate Mickey's Speedway USA. Il problema è proprio l'esigua parte visibile del tracciato. Le frecce che appaiono sono sicuramente d'aiuto, ma servono più che altro da promemoria una volta imparato il percorso. Una volta assimilata ogni curva, allora Mickey's Speedway USA cambia aspetto e vi terà incollati allo scermo per diverso tempo. **Dean**

6.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	6	6	7

Razor Freestyle Scooter

Prodotto da:	Crave Entertainment
Sviluppo:	Crawfish
Giocatori:	1
Supporti:	Nessuno
Provate anche:	Tony Hawk's Pro Skater 2
Miglior caratteristica:	Migliore caratteristica: Bella grafica
Peggior caratteristica:	Controllo impreciso
Web Site:	www.cravegames.com

GAME BOY COLOR

Su PS Razor era un divertente clone di Tony Hawk indirizzato ai giocatori più giovani. Adesso ci ritroviamo tra le mani una conversione per GBC di cui sinceramente non se ne sentiva la mancanza e, sorpresa, non riesce assolutamente a ricreare il divertimento del fratello maggiore. Questa versione punta di più sulle corse che sulle evoluzioni, però a causa del motore grafico inadeguato questa scelta si è rivelata poco felice. La visuale è in prospettiva isometrica, decisamente poco adatta, e il metodo di controllo è veramente terribile. Che senso ha un gioco di corse dove per accelerare bisogna pigiare Su invece di A o B? La situazione peggiora ulteriormente se si considera che Razor Freestyle Scooter è uno dei titoli più facili della storia dei videogiochi. In meno di mezz'ora ho concluso tutte le modalità di gioco da Novice ad Expert. Chi ha sviluppato questo titolo doveva capire che un porting del genere era sicuramente difficoltoso. Guardare un piccolo lillipuziano che esegue acrobazie non provoca certo le stesse emozioni, specialmente se confinato tra le mura della grafica bidimensionale. Se poi consideriamo che titoli di altro calibro come Dave Mirra e BXS sono riusciti a sormontare tranquillamente questi problemi, allora la ridicola giocabilità di RFS non ha alcuna scusante. Aspetti positivi: graficamente il tutto non è malvagio e lo scooter è una simpatica novità. Se non fosse per l'agghiacciante sistema di controllo e per la facilità eccessiva, il voto sarebbe stato più alto. Così com'è non vale i soldi che costa.

Ethan 3.0

La prima volta che ho giocato a Razor sono stato colpito dalla grafica, buona, dagli sfondi ben fatti e dalle buone animazioni (per gli standard del GBC). Un'ora dopo avevo finito il gioco. Meno male che non ho speso soldi miei per questa cartuccia, un gioco senza la minima longevità. Anche se i livelli sono molto vari, non ci vuole molto a capire che quello che bisogna fare non cambia mai e finire Razor è veramente troppo facile. Bisogna dare atto agli sviluppatori per aver cercato di ricreare il feeling di Tony Hawk su GBC con un certo successo, ma alla fine della fiera giocherete a Razor una volta e non di più.

Greg 5.0

Ho trovato Freestyle Scooter un giochino divertente. E' innegabile che Crawfish abbia preso molto da Paperboy, tra cui gli ostacoli presenti sulle varie piste. Sfortunatamente, come capita spesso sul GBC, questo tipo di giochi non é adatto al piccolo schermo del portatile Nintendo, e lo scrolling risulta compromesso, impedendo per esempio di vedere ostacoli che impattano con il nostro mezzo. E' comunque semplice eseguire le evoluzioni anche se la visuale è troppo ravvicinata. Alla lunga sfortunatamente il tutto risulta un po' noioso e la facilità con cui si termina il gioco non invoglia certo a rigiocarlo spesso.

Crispin 6.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	5	5	4

Toki Tori

Prodotto da:	Capcom
Sviluppo:	Two Tribes
Giocatori:	1
Supporti:	Nessuno
Miglior caratteristica:	Ottimi Puzzle
Peggior caratteristica:	Grafica scialba
Web Site:	www.capcom.com

GAME BOY COLOR

Ecco un personaggio decisamente troppo simile a Pikachu. Ciondola vivacemente e ed è in grado di mostrare una stupefacente varietà di emozioni. Appena vedrete Toki Tori comparire sullo schermo capirete al volo che Capcom sta tentando di insediare una nuova mascotte, carina, simpatica e pupazzosa. Non c'è comunque da stupirsi: se c'è una giustizia nel mondo videoludico Toki Tori catturerà sicuramente l'interesse di numerosi giocatori e non c'è dubbio che in questo modo arriveranno gli scontati sequel. Graficamente non è male, la grafica è incredibilmente fluida e gli sfondi vantano numerosi livelli di scolling parallattico, anche se l'aspetto generale a volte risulta esageratamente semplicistico. I livelli a disposizione sono tantissimi (ottimo per passare il tempo durante un lungo viaggio) e ogni livello offre sfide sempre più avvincenti. Il gioco è un puzzle game (potremmo paragonarlo a Lemmings) con alcune caratteristiche da platform. Questo miscuglio funziona bene, ci si identifica molto nel personaggio, e i rompicapo sono decisamente divertenti da giocare. Tutto ciò, come capita spesso, rischia di innescare la sindrome "ancora-una-partita-e-smetto" comune a molti puzzle game. Dopo un paio d'ore che raccogliete uova, sarà veramente difficile staccarvi dal gioco. La longevità è assicurata da un numero sterminato di livelli che grazie alla meccanica di gioco non verranno mai a noia. Dopo aver fatto alcune partite vi ritroverete, anche a Game Boy spento, a pensare a come risolvere alcuni enigmi, e questo è sinonimo di grande giocabilità.

Ethan 8.5

Toki Tori mi ricorda altri 2 puzzle game: The Humans (aka Dinolympics) e The Lost Vikings. E' sicuramente un buon titolo e vi terrà compagnia in viaggio o nei momenti in cui non avete nulla da fare considerando che potrete giocare un livello e poi spegnere la console per poi ricominciare più tardi, tutto questo grazie ad una funzione di auto-save decisamente ben fatta (senza noiose password da inserire). Naturalmente progredendo nei vari livelli le cose si faranno sempre più complesse, e a volte sarà difficile, causa il piccolo schermo del GBC, leggere bene cosa dovrete fare, ma tutto sommato rimane un ottimo titolo che farà la felicità di tutti gli amanti dei puzzle game.

Chris 7.5

Dando un'occhiata alle foto si potrebbe pensare che Toki Tori si un platform (un triste platform) ma, come dice il proverbio, l'abito non fa il monaco. In realtà Toki Tori è un puzzle game, un bel puzzle game. Nel gioco si dovranno sfruttare le varie caratteristiche dei livelli (muri semoventi, teletrasporti, trappole per i nemici etc...), che dovranno essere usate in maniera accurata per raccogliere le uova sparse per lo schermo. Il gioco si presenta bene e anche il metodo di controllo è ben pensato: la grafica non si discosta molto dallo standard del GBC, ma tutto sommato fa bene il suo lavoro.

Se dovete passare un po' di tempo e non sapete come fare, questo titolo fa sicuramente al caso vostro.

Mark 7.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
3	5	8	7

ONIMUSHA Warlords

Guida Strategica
(parte prima)

di Luca Carbone
luca.c@near.it

MOVIMENTI E CONTROLLI

I movimenti sono quasi del tutto identici a quelli utilizzati nei vari episodi di Resident Evil e Dino Crisis. Nulla di complesso quindi. Ecco la lista di alcuni comandi e movimenti che potrete eseguire con il vostro coraggioso Samanosuke.

SU:	Spostamento in AVANTI
GIU':	Spostamento INDIETRO
DX:	Girare a DESTRA
SX:	Girare a SINISTRA
X:	Tasto AZIONE
CERCHIO:	ASSORBIRE LE ANIME dei nemici sconfitti
QUADRATO:	ATTACCO (se premuto ripetutamente esegue alcune combo)
TRIANGOLO:	ATTACCO MAGICO (se avete abbastanza energia disponibile)
GIU'+CERCHIO:	CALCIO per allontanare un nemico
R1:	MIRARE il nemico più vicino
L1:	BLOCCARE gli attacchi nemici (alcuni attacchi non possono essere parati)
R2:	RUOTARE velocemente di 180°

NB: La configurazione dei tasti può variare in base alla versione del gioco che state utilizzando. Quella americana ed europea adotteranno la stessa struttura. Onimusha in versione giapponese fa uso di combinazioni differenti. La presente guida é stata realizzata basandosi sulla versione nipponica.

ATTACCHI

Durante l'avventura incapperete in decine di creature differenti, per ognuna di loro dovrete agire in modo appropriato utilizzando la giusta strategia di offesa. Il primo consiglio è di utilizzare il tasto R1 per puntare il nemico più vicino a voi e tenendolo premuto sferrare attacchi a destra e a manca. Utilizzate spesso anche le combo. In base alla distanza tra voi e il demone, Samanosuke farà più o meno danni, con una combo quasi tutti i demoni minori soccomberanno all'istante. Se vi doveste trovare con un nemico alle spalle usate i tasti per calciarlo a terra, avvicinatelo e sferrate un colpo mortale premendo DX+QUADRATO. Samanosuke infilzerà l'avversario ruzzolato a terra senza pietà. In alcuni casi potrete anche sfruttare il cosiddetto "Critical attack", in altre parole quell'attacco così potente e accurato da freddare il nemico sul colpo. Un esempio? Se colpite un Bazuu un attimo prima che si materializzi, costui stramazzerà al suolo sconfitto prima ancora di iniziare ad attaccarvi. Questa utilissima tecnica vi permette di guadagnare abbondanti anime e considerevoli punti salute.

DIFESA

Un utilizzo corretto della difesa è la chiave per sconfiggere tutti i nemici che incontrate durante la vostra avventura. Ricordatevi quindi di tenere il vostro dito sempre a contatto con il tasto L1, la stragrande maggioranza degli attacchi nemici può essere parata semplicemente premendolo. Lo schema base per un corretto sistema attacco-difesa è quello di aspettare l'assalto nemico, pararlo e immediatamente passare al contrattacco con una combo ben assestata. Nei combattimenti contro i BOSS la difesa è indispensabile per sopravvivere e aggiudicarsi la sfida. In alcuni casi durante la difesa potrebbe succedervi di rimanere bloccati faccia a faccia con il demone.
Quello è il momento di premere velocemente il tasto QUADRATO. Con esecuzione sufficientemente veloce, il nemico sarà scagliato al suolo riportando in

Onimusha Warlords

Guida Strategica

ONIMUSHA Warlords

Guida Strategica

aggiunta anche danni fisici. Se perdete il confronto premete nuovamente L1 e continuate tranquillamente il combattimento.
Un altro sistema di difesa si può attuare premendo il tasto R1 + SX (o DX). Samanosuke si sposterà molto velocemente a destra o a sinistra, spiazzando il demone che potrà essere colpito senza opporre resistenza. Questo metodo non è funzionale con i nemici di grossa taglia con attacchi a lunga gittata. Non provateci neanche, sareste indubbiamente colpiti. Come per l'attacco esiste una mossa che esegue la difesa "Critical" Ecco come funziona: nell'istante prima di essere colpiti da un attacco nemico premete L1, quindi immediatamente il tasto QUADRATO e scagliatevi addosso al mostro. Se eseguito correttamente l'avversario non ha scampo. Non sempre funziona e soprattutto scordatevi di farlo con le creature di un certo livello, solo i demoni minori accuseranno il colpo.

ESPLORAZIONE

Usate il tasto X (AZIONE) per scovare oggetti in ogni angolo e fessura che trovate nel gioco. Molto spesso alcuni sono invisibili o, come capita per la preziosa fluorite, nascosti in qualche anfratto. Esplorando accuratamente tutte le locazioni troverete molti interessanti gadget utili al compimento della vostra missione. In aggiunta all'esame degli ambienti provate anche a usare la spada. Alcune casse, barili, giare e altri contenitori, se frantumati, potrebbero rivelare all'interno preziosi doni.

USARE IL GUANTO MAGICO

Il Clan degli Ogres vi ha concesso il privilegio di utilizzare un magico guantone in grado di assorbire le anime dei demoni sconfitti. Questo aumenterà la forza e il livello delle vostre armi e dell'occhio al centro del guanto.

Risucchiare le anime

Tenete premuto il tasto CERCHIO per assorbire le anime dei defunti nemici. Ricordate che avrete solo qualche istante per raccoglierle, se aspettate troppo spariranno. Uccidete prima tutti i nemici e poi provate a risucchiarle, durante la manovra, infatti, sarete completamente inermi e lasciare vivo e vicino qualche demone potrebbe rivelarsi letale. Se i mostri sono troppi allora provate a sbatterli a terra con un calcio, avrete a disposizione qualche secondo per recuperare le anime.

Varietà di anime

Esistono tre differenti qualità di anime.
Per recuperare un maggior numero di anime cercate, quando è possibile, l'attacco critico.
ROSSE: aumentano il potere dell'occhio;
BLU: recuperano i poteri magici;
GIALLE: ripristinano il livello della salute;

Attacco magico

Premete il TRIANGOLO per effettuare un attacco magico. La magia utilizzata dipenderà dal colore dell'occhio che state usando. Non eccedete nell'impiegarli, la barra di energia farà presto ad esaurirsi. Con i demoni di livello inferiore è conveniente adoperare la spada, risparmiate l'energia per i mostri più grossi. Durante gli attacchi magi-

ci sarete immuni da qualunque contrattacco. Sparse per il gioco avrete l'opportunità di scovare alcune fontane della salute. Assorbitene i poteri e caricate al massimo la vostra barra energetica. Sono infinite, quindi potete usarle quanto volete. Normalmente si trovano nei pressi di specchi magici da utilizzare per i salvataggi. Sfruttate questi due elementi per uccidere con le armi magiche tutti i nemici in zona, quando la barra energetica scenderà fate ritorno nella stanza della fontana e ricaricatevi. Questo è un buon metodo per accaparrarsi anime in quantità. Una volta che ne recuperate a sufficienza servitevi degli specchi per aumentare il livello degli occhi magici.

Onimusha Warlords

Le Profezie

Specchi magici e upgrade

Per accrescere il livello di armi, occhi e oggetti avvicinatevi a uno specchio magico premete X e selezionate la voce "ENHANCE"

Scegliete cosa volete incrementare e mantenete premuto il tasto X. A una riduzione di anime catturate corrisponderà un aumento di livello dell'oggetto prescelto.

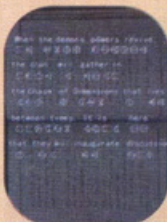
Privilegiate innanzi tutto l'upgrade degli occhi, questi sono indispensabili per accedere a tutte le porte bloccate dalla magia. In un secondo tempo concentrate i vostri sforzi per aumentare il livello delle armi, mentre accrescere le erbe produrrà una medicina completa, molto più utile e curativa di una singola piantina. Non sprecatele, cercate piuttosto di rimanere vivi recuperando le anime gialle dai nemici uccisi. Lasciate stare le frecce, non sono molto utili, trasformate invece i singoli proiettili in munizioni esplosive. Vi saranno molto utili nella battaglia contro il quarto boss.

LE PROFEZIE

Seiryu

Il clan degli Ogres, che fu sconfitto per mano dei demoni, ha concesso a un uomo il proprio potere. Costui, valoroso e forte mortale, sarà in grado di fermare l'avanzata delle forze del male.

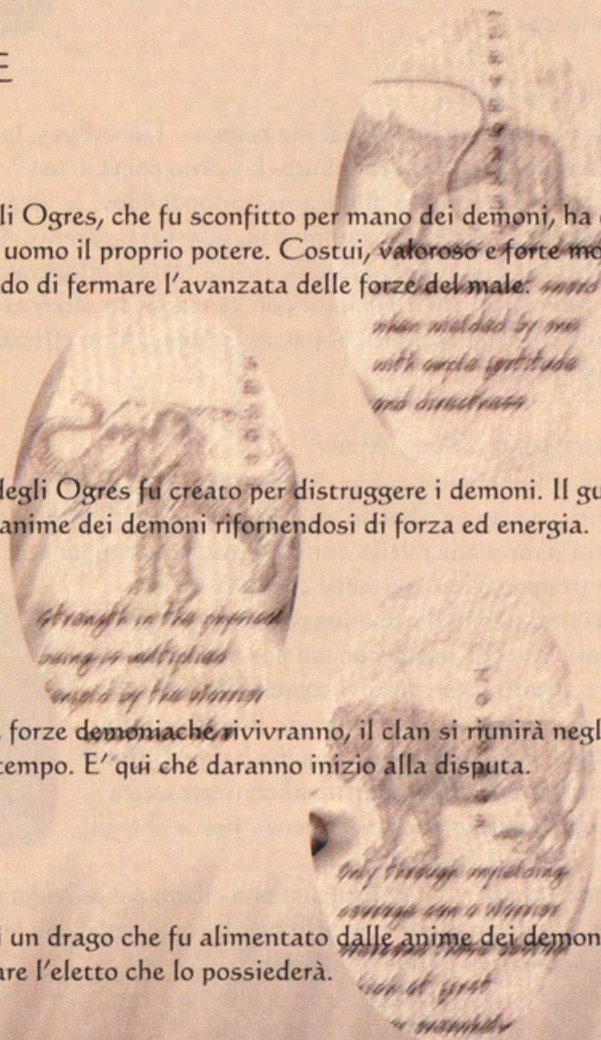
Suzaku

Il guanto degli Ogres fu creato per distruggere i demoni. Il guanto assorbe le anime dei demoni rifornendosi di forza ed energia.

Byakko

Quando le forze demoniache rivivranno, il clan si riunirà negli abissi del tempo. E' qui che daranno inizio alla disputa.

Genbu

L'occhio di un drago che fu alimentato dalle anime dei demoni potrà aiutare l'eletto che lo possiederà.

Onimusha Warlords

Guida Strategica

NEMICI

Demoni soldati

Indubbiamente le creature più diffuse, assomigliano a scheletri ambulanti. Armati di katana non appaiono assolutamente pericolosi, basta poca manualità per sconfiggerli. Spesso vagano in gruppo, e anche in questi casi non sono da considerarsi una minaccia. Attaccateli senza pietà, tenete premuto R1 e affondate la spada nelle loro ridicole membra, lenti come delle lumache raramente potranno impensierirvi. Ne esiste una versione armata di arco e frecce, la maggior parte delle volte li trovate appostati sui tetti delle abitazioni. Spostatevi velocemente e ripagateli con la stessa moneta.

Tre occhi (Three Eyes)

Questi demoni ninja saltano fuori dal nulla o altre volte sbucano all'improvviso dagli angoli nei corridoi. Sono molto veloci e li potrete riconoscere dai tre occhi verdi luminescenti e dalla spada applicata al braccio. Saltano come dei mattacchioni e spesso colpirli diventa davvero difficile. In ogni caso, tutti i loro attacchi sono bloccabili con il tasto L1. Usate il tasto R1 per "agganciarli" e colpite quello più vicino. Se dovessero importunarvi oltremodo utilizzate la magia del vento per spazzarli a terra per poi finirli con la spada. Un po' di pratica e conoscerete a memoria ogni loro movimento.

Dark Spiders

E' una versione avanzata del più comune Three Eyes, lo riconoscerete per i suoi abiti scuri e la spada a tre punte. È veloce come il suo "cugino" più umile ma durante gli scontri può duplicarsi confondendovi le idee. La copia del demone è riconoscibile poiché meno luminosa, quasi trasparente. Concentratevi sempre sul Dark Spider originale e usate la stessa tattica adoperata con i Three Eyes, R1 per agganciare e vai a manetta con la spada! In alternativa scaraventateli a terra e finiteli con una stoccata al petto. La difesa L1 è efficace contro tutti i loro tentativi di offesa.

Spilungoni (Long Arms)

Questi spilungoni possono rivelarsi davvero fastidiosi, con le loro lunghe spade roteanti arrecano un bel po' di danno. Per sconfiggerli dovrete possedere una discreta padronanza delle armi. Mantenete sempre una certa distanza, restare a lungo troppo vicino potrebbe costarvi caro.

I ragazzoni hanno braccia lunghe e potrebbero afferrarvi al collo senza che voi possiate reagire. Inoltre questo intervento vi costerebbe parecchi punti di energia vitale. Rimanete in difesa e lontano dalle loro grinfie, non appena hanno finito di far dondolare la spada partite al contrattacco e colpiteli. Ripetete questa sequenza fino a che gli avversari non cadono a terra.

Ci vorrà un po' ma è l'unico sistema sicuro per salvaguardare la vostra barra salute. E' consigliabile non affrontarli con Kaede, con lei è meglio solo accettare sfide con demoni di livello inferiore.

Dark Armor Demons
Sono l'evoluzione dei precedenti Long Arm, li distinguerete per il loro colore nero e per lo scudo di legno che portano al braccio sinistro. Lo stile di combattimento è identico a quello usato con i cugini più scarsi. Lo scudo li protegge ulteriormente dai vostri attacchi ma gli impedisce di afferrarvi per il collo. Questo vuol dire che potrete restargli alle calcagna quanto volete, o meglio, fino a che non gli frantumate lo scudo.

Bazuu
Uccidere questi demoni dalla schiena spinosa è quasi un gioco da ragazzi. Appaiono dal nulla e sono armati con una spada corta, i loro attacchi sono lenti ma dannosi. Se si trovano a debita distanza sfruttano la loro corazza di spine per attaccarvi roteandovi addosso come una palla di aculei. Scansatevi con un movimento laterale e aspettate che ritornino alla loro forma originaria. Usate R1 per agganciarli e scagliategli una combo. Bastano tre colpi ben assestati per mandarli KO. Personalmente vi consiglio di rimanere in zona e aspettarne altri, non appaiono mai singolarmente e potrete sfruttare la loro debolezza per recuperare punti magici, vitali e anche qualche anima.

Barabazuu
Di sicuro parente stretto dei Bazuu questo temibile demone vi prenderà a frustate con una pesante scure. E' molto pericoloso ma fortunatamente i suoi movimenti sono lentissimi, questo vi permette di evitarlo girandogli intorno.
Se potete scappate, affrontarlo significherebbe mettere a repentaglio la vostra salute. I suoi attacchi con l'ascia sono bloccabili ma prestate attenzione a non rimanere troppo a lungo lontano da lui, Barabazuu lancerebbe la sua scure e potrebbe farvi davvero male. Per i più testardi ecco un consiglio: sfruttate la sua lentezza a vostro favore, colpitelo e spostatevi alle sue spalle, continuate così per un po' di volte e lo finirete. In alternativa ricordatevi che avete sempre gli attacchi magici a vostra disposizione, un paio di quelli e tanti saluti.

Gyara
Lo potete trovare nei pressi del cortile del palazzo in associazione al Bazuu. Non è nient'altro che una sfera blu composta da teschi. Sono deboli e lenti, svolazzano a un paio di metri dal terreno, per questo sono difficili da colpire. Utilizzate qualche combo o in alternativa l'arco e frecce. La loro proprietà principale è quella di dare fastidio e deconcentrarvi durante gli scontri contro i Bazuu. Non vi attaccheranno ma se non vi affrettate vi succhieranno da sotto il naso le anime dei nemici appena sconfitti.
Il problema potrebbe manifestarsi nel momento in cui vi avvicinate troppo, i Gyaran potrebbero agganciarsi al vostro braccio e rubarvi tutta l'energia magica (o vitale se quella magica è terminata). Non permettete che ciò avvenga.

Oowassha
Questo simpatico demone dal nome che sembra lo slogan *Wazzuuup* della birra Bud, è molto simile al Barabazuu. Leggermente più grosso e di colore diverso è riconoscibile dalle lunghe corna sulla testa (contento lui ^_^)

Onimusha Warlords

Nemici

Guida Strategica

Onimusha Warlords

Lento e potente, può essere sconfitto agevolmente usando la magia del fulmine (Thunder), una volta a terra conficcategli nel petto la vostra spada. Eventualmente potreste affrontarlo solo con le armi ma io lo sconsiglio caldamente.....non ditemi che non vi avevo avvistato.

Reynaldos

Dal nome potrebbe ricordarvi un giocatore della nazionale brasiliana, ma in realtà questo demone è una schifosissima bestia con tentacoli al posto delle braccia e una grossa mandibola incassata nel petto.
Vi attaccherà frustandovi con le sue diramazioni da polipo gigante o con i tentacoli che farà correre sotto al terreno. Se doveste avvistare della polvere che avanza verso di voi, spostatevi velocemente! Se venite catturati il Reynaldos vi trascinerà verso la grossa mandibola procurandovi gravi danni fisici. Tenete quindi gli occhi ben aperti, uno sempre sul mostro e l'altro sul pavimento.
Pensavate fosse finita qui? No! Il polipone gigante ha anche la peculiarità di duplicarsi quando viene tagliato in due. Se non prestate attenzione potreste ritrovarvi in pochi istanti nel bel mezzo di una festa di Reynaldos. Per evitare quest'evenienza scagliatelo prima a terra e poi conficcategli nel petto la vostra spada.

Shark

Situati soltanto nell'area Est questi insetti giganti sono sotto il completo controllo della Dea Hecuba (donna tramutata in vespa).
Attaccano in gruppo sfruttando le tenaglie affilate simili a quelle di un granchio, singolarmente non si rivelano pericolosi ma in comitiva certamente lo diventano. Per sterminarli usate la spada Enryuu, è grossa e pesante ed è la soluzione migliore per produrre danni ingenti. Se state giocando con Kaede affrontatene uno alla volta.

Volchiman

E' senz'ombra di dubbio il nemico più duro che incontrerete durante la vostra avventura. E' invisibile, o meglio, lo è per la maggior parte del tempo. Potrete solo scorgere una piccola macchia che segue i suoi movimenti "stealth". All'improvviso apparirà, vi attaccherà con la sua grande spada affilata e poi svanirà velocemente così come era apparso.
Nell'istante in cui si manifesta dovrete pararvi con L1 e poi essere velocissimi a colpirlo due volte, questo, infatti, è l'unico momento nel quale lo troverete indifeso ai vostri attacchi. La seconda arma a sua disposizione è un affilatissimo boomerang rotondo che può comunque essere bloccato con la semplice pressione del tasto L1.
Se volete usare la magia allora scegliete il Raizan e non abbiate fretta.

BOSS

Questa sezione potete leggerla subito o utilizzarla solo nel momento del bisogno. A ogni incontro con un boss mettete il gioco in pausa e correte a leggervi la parte che vi interessa.

Boss n°1: Osric

E' il mostro che vi scaraventò a terra all'inizio del gioco (se non lo avete ancora giocato ve lo dico io). E' molto potente ma anche molto lento, la vostra velocità è, infatti, l'elemento chiave per sconfiggere Osric. I suoi attacchi principali sono tre, tutti eseguiti con la grossa mazza. Quando effettua il movimento in orizzontale premete L1 e parate il colpo, subito dopo tenendo R1 schiacciato colpitelo. Il suo attacco più devastante è indubbiamente quello dall'alto verso il basso. Se vi bastonasse potrebbe togliervi quasi tutta la vostra energia vitale. Non potete bloccare questo tremendo attacco ma potete evitarlo con un secco spostamento laterale. Se avete pazienza vincerete lo scontro senza subire troppi danni, è un boss, certo, ma è anche solo il primo.

Durante lo scontro potrete assorbire le anime che fuoriescono dalle ferite del demone, sfruttatele per recuperare energie preziose. In questo modo eviterete di utilizzare erbe e medicine.

Didn't know humans could be such pests!

Boss n°2: Marcellus

Questo scontro è davvero fantastico, la luna e il suo riflesso nell'acqua fanno da contorno a un combattimento davvero epico. Sarete sul tetto della costruzione in stile giapponese, il vostro avversario è una sorta di samurai grande e grosso. I suoi attacchi orizzontali sono parabili facilmente (tasto L1) e spesso vi colpirà con i suoi grossi piedoni scagliandovi lontano. Non avvicinatevi troppo, anche perché il bestione è provvisto da attacchi magici (vento). Il trucco per sconfiggerlo è restare in difesa per poi attaccare con tutte le armi magiche a vostra disposizione, non preoccupatevi, le recupererete tutte. Una volta colpito, Marcellus espellerà alcune anime che dovrete risucchiare prima possibile. Durante il combattimento avrete possibilità di recuperarne un bel numero. Una volta sconfitto prendete l'occhio magico verde.

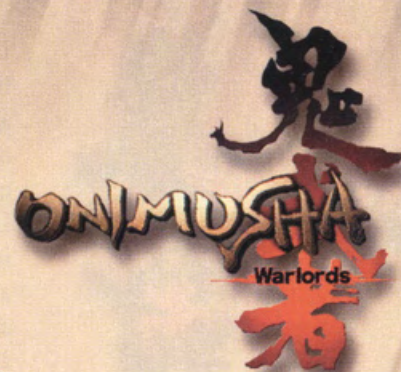
Boss n°3: Stylado

Il terzo boss è niente meno che il Samanosuke cattivo. Le cose si mettono male e cominciano a diventare difficili. Diversamente dagli altri boss il "voi" cattivo non ha un attacco imparabile ma in compenso ha infiniti colpi magici che potrebbero annientarvi in pochi istanti. Restate fermi con il tasto L1 premuto, una volta bloccato l'attacco magico potrete decidere di risucchiarvelo, ma attenzione, il brutto Samanosuke non perderà tempo e cercherà di attaccarvi quasi immediatamente.

Per sconfiggerlo rimanete in posizione di difesa e tenete d'occhio il braccio del demone, appena inizia a illuminarsi, segno che sta per sferrare un attacco magico, rilasciate L1 e attaccate con una combo, o meglio con un attacco magico. Come sempre ci vorrà pazienza.

Onimusha Warlords

Boss

Guida Strategica

ONIMUSHA Warlords

Boss n°4: Hecuba

Questo grande insetto volante rimarrà quasi sempre in volo, al sicuro dai vostri attacchi con la spada. E' giunto il momento di usare il buon vecchio Matchlock, ovvero il fucile. Sarebbe stato utile, ma non indispensabile, aver trasformato qualche vostro proiettile in munizioni esplosive. Durante la battaglia sarete attaccati da orde di insettoni desiderosi di stringervi forte, sparate alla Dea in volo e quando il gruppo di shark si avvicina entrate nel menu, prendete in mano una spada (vi consiglio di fare così per risparmiare colpi preziosi), spazzolateli via e poi recuperate nuovamente il fucile. Fatelo fino a che non avete terminato tutti i proiettili. Se invece non disponete del Matchlock allora la cosa si fa più complicata, cercate in ogni caso di arrivare a questo punto dell'avventura con quest'arma e parecchie munizioni. Per colpire Hecuba aspettate che plani leggermente verso di voi, usate un attacco magico e posizionatevi al sicuro. Sfruttate ogni risorsa magica in vostro possesso, in certe occasioni è meglio non badare a spese. A battaglia conclusa godetevi il filmato.

Boss n°5: Marcellus (arrabbiato)

Questa volta Marcellus è davvero incacchiato! Ha con sè un nuovo scudo, una enorme scimitarra e non sembra avere buone intenzioni. Nella prima parte del combattimento potrete bloccare tutti i suoi attacchi tranne quello verso il basso. La tattica ormai la conoscete, bloccare e contrattaccare. Usate la spada Enryuu (è la più pesante ed è quella che fa maggiori danni) e lanciate qualche magia. Nella seconda parte dell'incontro Marcellus si trasformerà in un demone velocissimo, cosi svelto che quasi nessuno dei suoi attacchi potrà essere fermato. Usate tutte le magie che vi sono rimaste e cercate di spingerlo verso un angolo chiuso, in questo modo non potrà sfruttare al meglio la sua rapidità di movimento. Se disponete di erbe o medicine probabilmente questo è il momento di usarle.

Fortunatamente i suoi colpi non sono devastanti, tra uno e l'altro sfruttate l'occasione per affondare tutti gli attacchi di spada che riuscite. La vittoria non tarderà ad arrivare, il demone è più temibile alla vista che durante il conflitto. Concluso lo scontro potrete recuperare tutte le energie....siamo quasi all'epilogo.

Boss finale: Fortinbras

Eccovi giunti al demone di tutti i demoni, il capo assoluto, il Boss finale: Fortinbras. Vi anticipo subito che dovrete sudare parecchio prima di riuscire a sconfiggere questa devastante creatura. Il "pupo" rimarrà sempre immobile ma non per questo l'impresa sarà agevole. Armatevi con la spada Bishamon e preparatevi a una violenta battaglia.

Attacco con le mani:

Oltre ad alcuni attacchi magici Fortinbras userà le sue lunghe braccia, di norma gli attacchi sono sempre due, uno corto e uno più lungo. Fortunatamente premendo L1 potrete bloccarli. Non restate troppo a lungo nelle sue vicinanze, in special modo se non avete la barra di energia vitale piena, se dovesse catturarvi potete dire addio ad almeno

metà dei vostri punti salute. Provare per credere! Per sfuggire a questa presa mortale premete ripetutamente il tasto L1 e sperate di riuscire a liberarvi prima che il drago vi sputi in faccia un soffio infuocato.

Attacco laser:

Ogni volta che vi allontanate dal mostro il suo occhio emetterà un raggio laser (lo farà per tre volte) e cercherà di colpirvi. Per evitarlo muovetevi nella direzione contraria al raggio, per esempio se proviene da destra voi spostatevi velocemente a sinistra. Avrete bisogno di ottimi riflessi ed eccellente velocità per non essere colpiti, ogni attacco laser abbasserà del 25% la vostra riserva di energia, quindi non usatelo con superficialità.

Alito fiammeggiante:

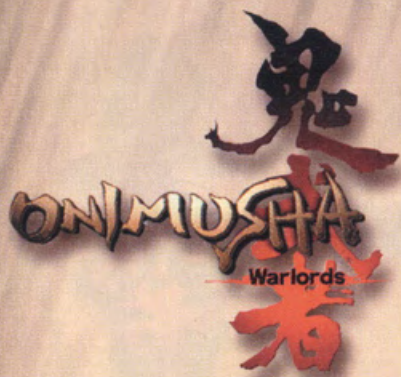
Se il laser non vi basta Fortinbras ha il potere di far partire dalle sue fauci una lunga fiammata che potrebbe ridurvi in una torcia umana. La caratteristica peggiore di questo attacco è dovuta al fatto che se malauguratamente Samanosuke fosse centrato, il fuoco continuerebbe a creare danni al suo corpo anche qualora il demone avesse già terminato l'attacco. La modalità di aggressione é molto simile a quella usata per il laser, cercate quindi di evitare la fiammata spostandovi dalla parte opposta e indietreggiando leggermente. Fortunatamente quest'attacco è più lento di quello sopra citato e vi concederà più tempo per pensare a una via di fuga.

Laser dal cielo:

Il più temibile attacco a lunga distanza è quasi certamente quello sferrato con grandi fasci laser che vi piombano in testa. Prima dell'attacco Fortinbras preparerà il colpo mettendosi in una strana posizione in stile meditazione, dopodiché sarete aggrediti da una pioggia di grossi raggi laser provenienti dal cielo. L'unico metodo per intuire dove questi cadranno è quello di osservare attentamente il pavimento. Qualche istante prima della "pioggia luminosa" potrete scorgere esattamente dove cadrà l'attacco, spostatevi senza nemmeno pensarci una volta e cercate di evitarli. Se siete in grado cercate sempre di spostarvi all'indietro, avvicinarsi a Fortinbras non è mai consigliabile.

Il combattimento sarà tutto uno spostarsi di qua e di là avanti e indietro, L1 e R1. Utilizzate le medicine se il livello vitale scende al di sotto della metà, a questo punto dovreste possederne almeno tre.
Ogni qual volta riuscite a scampare a un suo attacco potrete procedere con la vostra azione offensiva, adoperate tutti gli attacchi magici in vostro possesso, se vi fossero rimasti proiettili esplosivi non esitate a usarli. Se colpito duramente Fortinbras abbasserà la testa e sarete in grado di ferirlo con la vostra spada, avrete un paio di secondi per fargli male, dopo di che ritiratevi e correte nuovamente per evitare i suoi agguati.
Con la dovuta calma e tempismo sarete in grado di sconfiggerlo senza soffrire troppo. Se non possedete Bishamon provate a utilizzare la pesante Enryuu. Il talismano che trovate nel "Dark Realm" (regno delle tenebre) vi aiuterà se vi capitasse di perire in battaglia.

Guida Strategica

ONIMUSHA Warlords

ONIMUSHA: la soluzione completa

In soccorso della principessa

Innanzi tutto gustatevi lo splendido filmato introduttivo e scioglietevi le dita in attesa del vostro primo combattimento. Dopo aver letto la lettera della principessa Yuki, la quale vi chiedeva aiuto per risolvere alcuni strani accadimenti avvenuti nel castello di Ibayama, Samanosuke corre in suo ausilio. Purtroppo è troppo tardi, la reale donzella è già stata rapita, da chi? Lo scoprirete molto presto. Da ora in avanti tocca a voi, controllando Samanosuke seguite la strada e andate avanti, dopo una piccola scena filmata vi trovate di fronte a due demoni (Three eyes). Attaccateli e cercate di non subire troppi danni, non preoccupatevi se non riuscite a sconfiggerli, ora non ne sareste in grado. Quando si renderanno conto di quanto siete forti i due malintenzionati scapperanno saltellando lontano dal campo di battaglia. Filmato: Samanosuke si precipita dalla principessa a terra e la sorregge. Ad un certo punto qualcosa di molto grosso si avvicina....chi è? Cappero! E' Osric! Niente da fare con un bestione del genere tant'è che con un solo colpo sarete sbattuti a terra e non potrete evitare che Yuki sia nuovamente rapita. Persi i sensi sarete catapultati di fronte al clan degli Ogres, congrega dedita alla distruzione dei demoni. Riceverete in omaggio un guantone con il quale potrete sconfiggere ogni demone che vi sbarri la strada. Con questo simpatico gadget riceverete anche le istruzioni per l'uso. Concluso il filmato potrete riprendere a controllare il vostro personaggio. Andate avanti e raggiungete lo specchio magico, salvate e continuate l'avventura. Seguite l'unica strada possibile e superate il ponte gremito da uccellacci, raggiungete i cancelli della fortezza e attaccate gli scheletri. Risucchiate le anime dei caduti e proseguite. Entrate nella piccola stanza vuota e uscite dalla porta opposta a quella da dove siete entrati. Raggiunta la stanza adiacente un drappello di demoni vi sorprenderà alle spalle e un abitante del villaggio vi bloccherà l'unica uscita possibile. Combattete e succhiatevi tutte le anime. Concluso il combattimento andate a bussare alla porta (quella chiusa dal contadino) e aspettate la fine del filmato. Seguite il sentiero nella foresta fino all'ingresso di una caverna. Sarete attaccati da un paio di mostriciattoli, fate il vostro dovere. Non fatevi sorprendere alle spalle, usate il pad per calciare lontano il nemico a tergo e uccidete quello di fronte. Raccogliete l'erba alla destra dell'ingresso ed entrate nella caverna. Alcune rocce crolleranno dal soffitto e apriranno un buco sul terreno, ovviamente scendete e arrivate nell'area sotto il tempio.

We will give you our powers.

Il Tempio (sotterranei)

Siete giunti nei sotterranei del Tempio, alcuni pipistrelli cercheranno di spaventarvi ma voi, grandi samurai, non vi intimidirete minimamente. Continuate per l'unica strada possibile. Uccidete i due demoni e proseguite fino a giungere davanti ad un'enorme scala che conduce

all'ingresso del Santuario. Aprite la scatola vicino e recuperate la mappa dei sotterranei del Tempio. Salite i gradini. Arriverete di fronte ad una statua simile ad un monaco mummificato. Ai suoi piedi una pergamena verde, prendetela. La scultura si muoverà rivelando un passaggio segreto, entrate e proseguite. Uccidete i due demoni e seguite il corridoio a destra. Riposto dietro una delle piccole porticine che trovate ai lati, il primo libro su Seiryu. Cercate ancora nella altri anfratti aperti e recuperate la fluorite. Ritornate da dove siete arrivati e passate oltre, dovreste essere dalla parte opposta, aprite la porta ed entrate nella stanza. Siete in un locale con diverse giare ai bordi, distruggetele e recuperate il giornale (n°1) aprendo la scatola rossa. Arrivate al fondo della stanza e prendete l'occhio blu. Il suo nome è Shiden e può donare al vostro guantone il potere del tuono. Non è tutto, una spada magica (Raizan) è pronta a darvi man forte nei duelli più affilati, la ritrovate nel vostro inventario. Uscite dalla stanza andando a sinistra dell'altare (quello dell'occhio blu). C'è un piccolo corridoio che conduce a delle scale. Appena prima potete cercare di aprire la cassa del tesoro, si tratta di un contenitore apribile soltanto risolvendo un piccolo enigma, spesso in alto a sinistra avete il numero esatto di mosse con le quali districare il rebus. In questo caso avete tre movimenti, ruotate una volta il gruppo di sinistra, una volta quello di destra ed infine l'ultimo giro di nuovo a sinistra. Troverete una scala di corda, salite le scale e vi ritroverete nell'area sud.

Area Sud

Una volta spuntati in superficie guardate a destra, c'è una scatola con all'interno un gioiello magico. Usatelo per incrementare la capienza della vostra barra di energia magica. Questo upgrade vi sarà utile quando dovrete sferrare più attacchi magici in successione. Seguite il sentiero e raggiungete lo specchio magico e la cesta del tesoro. Il codice può essere decifrato solo usando i file Seiryu. Ecco la sequenza.

All'interno trovate un gioiello del potere, utilizzatelo immediatamente e salvate il gioco. Procedete verso la porta. Come potete notare è sigillata con la magia, fortunatamente voi possedete i poteri per sbloccarla. Ad ogni colore corrisponde un tipo di proprietà magica, il blu per il tuono, il verde per il vento e il rosso per il fuoco. I sigilli che bloccano la porta potrebbero essere uno, due o addirittura tre. In pratica vi indicano il livello necessario al vostro occhio nel guantone per farcela ad aprire la porta sbarrata. Un sigillo, primo livello; due sigilli, secondo livello; tre sigilli, terzo livello (il massimo raggiungibile). Bene, spero sia tutto chiaro, è molto più semplice farlo che dirlo!

You got the Thunder Orb.

Onimusha Warlords

Guida Strategica

Aprite la porta e raggiungete il ponte, un gruppetto di Bazuu si materializzerà, sono lenti ma fate ugualmente attenzione. Siete liberi di affrontarli e guadagnare anime o attraversare di corsa il ponte e oltrepassare la porta di fronte. Prima di oltrepassare questa locazione recuperate la mappa dell'area sud. Ora dovreste trovarvi nel cortile, ci siete? Bene! Allora continuiamo. La porta alla vostra destra è chiusa, non badateci, l'apriremo più tardi. Prestate attenzione ai mostri "porcospino", sono parecchi ma se presi con la dovuta cautela potranno regalarvi parecchie anime e punti energia.
Se ve la sentite io vi suggerirei di rimanere un po' in quest'area a combattere, racimolate tutto quello che potete. Quando siete stufi andate davanti alla porta dell'ingresso principale, non potrete ancora aprirla, dirigetevi quindi a sinistra e sbeffeggiate il demone custode (se c'è ancora). Aprite la porta, uccidete i cattivoni di turno che infastidiscono l'abitante del villaggio e prendetevi l'erba curatrice. La porta vicino all'uomo, che ora si trova in ginocchio, è marchiata con l'inchiostro rosso, anche qui vi è impossibile entrare. L'unico modo per continuare l'avventura è usare la scala di corda. Raggiungete il fondo e proseguite passando per la porta aperta scolpita nella roccia. Raggiungete lo specchio magico e aprite la scatola che trovate a terra (enigma da decifrare).
Avete la possibilità di salvare (lo consiglio), tramutare almeno un'erba in medicina e barattate anime in cambio di un potenziamento delle vostre armi. Una volta completate tutte le vostre mercanzie dirigetevi alla fine del corridoio, qui troverete una porta protetta da magia rossa (fuoco). A lato un contenitore in legno, distruggetelo e raccogliete la medicina. Ora aprite la porta doppia e preparatevi ad uno scontro. Vi troverete a faccia a faccia con Osric, il demone bestione che rapì Yuki e vi scaraventò a terra all'inizio del gioco. All'epoca eravate solo dei pivellini, ora le cose sono cambiate e sono certo che glielo dimostrerete..... a suon di mazzate! Per sconfiggerlo leggetevi attentamente la parte dedicata ai nemici, in particolar modo quella dei Boss. Una volta eliminato Osric risucchiatevi tutte le anime che vi siete guadagnati e proseguite per l'unica strada possibile. Raccogliete il giornale (n°2) che trovate nel cofanetto e muovetevi in direzione della pesante porta di ferro. In questa stanza distruggete tutte le urne e raccogliete la fluorite che si trova nell'angolo a sinistra. Raggiungete il corridoio illuminato dalle fiaccole di fuoco azzurro, arrivate alla porta ed entrateci. Incontrerete un tipo squinternato, un certo Guildenstern (dal volto mi ricorda vagamente un Alien), responsabile di molti sconvolgimenti avvenuti e di altrettanti che ne capiteranno. E' intento alla creazione di una nuova razza di mostruose creature, un miscuglio di tentacoli e altre amenità, noto ai più con il nome di ... Rey-

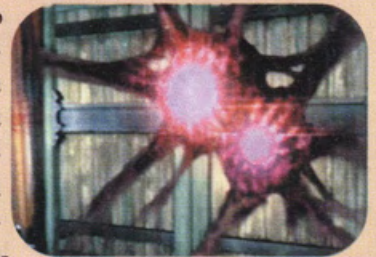
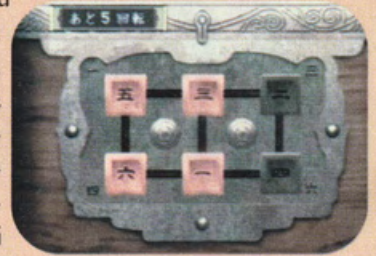
naldo. Lo scienziato pazzo se la svigna e vi lascia in compagnia del polipo a due zampe. Attaccatelo velocemente e non avrete problemi. Attenzione a come usate la spada, ricordatevi che se lo doveste tagliare a metà da ogni sua parte nascerà un nuovo Reynaldo. Agite in fretta e cercate di non farvi afferrare dai suoi tentacoli. Sconfitto il mollusco ambulante andate davanti all'altare e recuperate l'occhio di fuoco che trovate a sinistra. Ora potrete finalmente aprire le porte bloccate da questo simbolo magico. Lasciate la stanza e uccidete il gruppetto di Bazuu che trovate lì vicino. Giunti alla stanza del defunto Osric dovrete affrontare i Gyaran, balle fluttuanti composte da teschi che assorbono l'energia magica e fisica. Non avvicinatevi troppo e abbatteteli con la vostra spada. Una buona tattica potrebbe essere quella di fuggire ed evitarli, sono mostri fastidiosi e non danno molta energia quando vengono uccisi. Uscite dalla porta rossa e vi ritroverete davanti al corridoio con lo specchio magico. Aumentate il livello della spada Raizan (se possedete abbastanza anime) e salvate il gioco. Usciti dalla caverna opponete resistenza ai tre demoni ninja malintenzionati, in seguito salite dalla scala di corda. Giunti in cima andate a mostrare la vostra nuova spada al guardiano con l'ascia in mano, mostrategli cosa sapete fare e poi procedete verso il cortile. Svariati Bazuu e Gyaran cercheranno di accopparvi, questo è un buon momento per recuperare energia e anime. Rimanete nel cortile fino a che spuntano nemici, perderete una decina di minuti ma raccoglierete parecchie soddisfazioni. Sterminati tutti i demoni aprite la porta protetta dalla magia rossa e proseguite.

A palazzo

Appena entrati sarete attaccati da uno spilungone che impugna una lunghissima spada, fate molta attenzione, cercate di evitare o parare i suoi attacchi, il raggio di azione dei suoi colpi è molto ampio. Sebbene "smilzo" il bamboccio si rivela molto forte. Provate a difendervi da una sua incursione, vedrete Samanosuke indietreggiare a causa della potente mazzata. Terminato il confronto con le forze del male guardatevi un po' in giro. In questa stanza ci sono ben quattro porte. Una è quella da dove siete entrati, poi ce ne sono due a sinistra e l'ultima è proprio in faccia a quella d'ingresso. La prima porta in alto a sinistra contiene uno specchio magico, la mappa dell'edificio e un'utilissima fontana in grado di ricaricare tutte le vostre armi magiche. Muovetevi verso il fondo di questa stanza, un vecchio individuo racchiuso in una sorta di "larva" scenderà dal soffitto. Questo simpatico omuncolo è colui che vi può condurre nel regno delle tenebre, in altre parole il "Dark Realm". Potete decidere se scendere o restare. Per ora comunque è consigliabile rimanere in superficie. Uscite dalla stanza e proseguite aprendo la grossa porta doppia che trovate nella parte centrale dello schermo. Qui farete la conoscenza di Tokichiro, una personcina davvero antipatica. Concluso l'incontro con l'uomo aprite la cassa che trovate a terra e raccogliete le

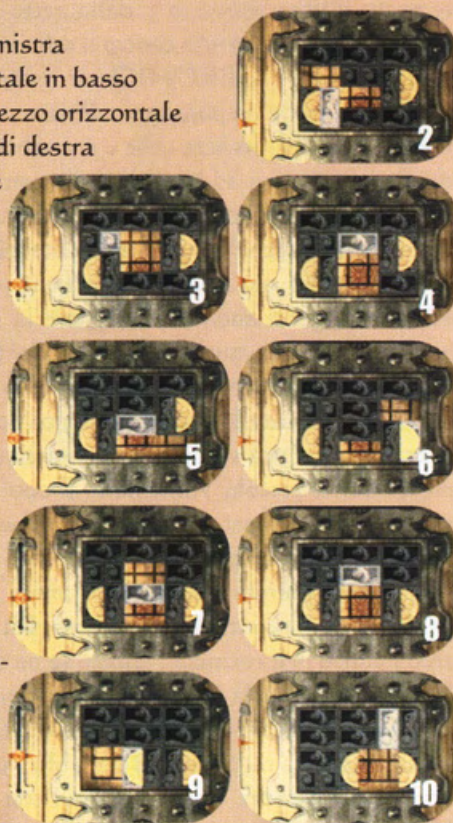
Onimusha Warlords

Guida Strategica

frecce "normali". Aprite la piccola porta di legno a destra e proseguite per la vostra strada. Aprite un'altra cassa e raccogliete il giornale (n°3). Ritornate indietro e uccidete tutti i demoni che vi sbarrano la strada, aprite la porta magica (rossa) in fondo alla stanza. Qui è tutto in disordine ma non badateci, concentratevi invece sui due demoni con tre occhi che vi vengono incontro. Seguite il corridoio e arrivate davanti ad una strana porta magica. Lasciatela stare e passate oltre. Un filmato interromperà la vostra avventura. Kaede è riuscita a raggiungere il ragazzino, il suo nome è Yumemaru. Dopo uno scambio di opinioni e buoni consigli il bimbo fuggirà, la vostra compagna lo seguirà e voi vi troverete di nuovo come al solito... Soli. Andate alla fine del corridoio e oltrepassate la porta di legno. Lo stretto passaggio è pieno di mostri, uccideteli e salite le scale. Aprite la porta sotto la scalinata e proseguite. Al fondo troverete il libro Susaku e nel mezzo una cassa con un rompicapo all'interno. Girate a sinistra, destra, sinistra e destra due volte. All'interno recupererete l'arco. Uscite dalla stanza e andate al fondo della scalinata. Aprite la scatola e prendete l'erba curativa. Sopra la cesta potete vedere una credenza, cercate all'interno per recuperare la fluorite. Salite la scalinata fino in cima e aprite la piccola porta di legno. In questa stanza potete raccogliere il gioiello del potere. Usatelo immediatamente per accrescere il livello massimo della vostra barra di salute. Tagliate con un colpo di spada la corda che avete di fronte. Uscite dalla stanza e proseguite diritti. Uccidete lo "smilzo" e un paio di demoni. Un bell'attacco magico ci starebbe proprio bene, voi che dite? Una volta in fondo aprite la porta protetta da magia di secondo livello (rossa). Se non foste in grado di aprirla tornate alla stanza dello specchio magico, quella vicino all'ingresso e aumentate il livello dell'occhio di fuoco. Se siete messi così male da non raggiungere il grado necessario, fate un salto in cortile e ramazzate un po' di anime. Aprite la porta magica e prendete il libro rosso che si trova sul tavolo. Nella cassa trovate la metà destra di un emblema. Ora uscite da lì, fate attenzione ai demoni, e oltrepassate la doppia porta di fronte per giungere al di sopra della stanza principale. Passate sopra la passerella e aprite la porta magica (rossa) con il giusto occhio. Qualche battibecco con alcuni demoni e tutto ritornerà tranquillo, a questo punto continuate il gioco aprendo la porta in fondo alla stanza. In quest'area distruggete la cassa di legno e recuperate altre frecce. Appena più avanti, precisamente sotto la scalinata, raccogliete la fluorite. Ora salite le scale per raggiungere uno specchio magico. Nell'angolo ancora frecce e un libro Byakko. Ritornate allo specchio, elevate il livello della vostra spada (se avete anime a sufficienza) e infine salvate. Dirigetevi ora verso la porta doppia e magica (rossa). Vi incontrerete nuovamente con Kaede e insieme dovrete risolvere un puzzle. Dopo il filmato vi ritroverete in trappola. Tirate la leva per aprire la prima grata, usate Kaede e tirate la sbarra a destra. Samanosuke è ora libero, con lui dovrete fare forza sulla leva di

sinistra. Nuovamente Kaede e la leva a sinistra della sezione a fianco di Samanosuke e la leva alla sua sinistra (non azionate quella di centro) Infine Kaede sull'unica rimasta. Terminata questa folle sequenza entrate in una stanza molto buia. Usate la magia del fuoco per accendere tutte le candele nel locale. Succhiatevi l'energia che vi serve, mi raccomando. Ora procedete aprendo l'altra porta a sinistra. Altro puzzle! Nel pavimento, precisamente sulle mattonelle, sono disegnati tre tipi di simboli, una X, una croce e un cerchio verso il fondo della stanza. Nella versione giapponese del gioco questi tre simboli sono rappresentati da altrettanti caratteri orientali. Ogni volta che un personaggio calpesterà la X tutte le mattonelle oblique ad essa si apriranno (formando una X). Se invece vi appoggerete su una con la croce, le piastrelle ai suoi quattro lati cederanno (formando una croce). Guardate l'immagine per comprendere meglio la mia confusa spiegazione. Non esiste una sequenza standard, basta un po' di attenzione e tutto andrà per il meglio. Dovrete solo prestare attenzione a non far sostare sulla traiettoria delle mattonelle che crollano l'altro vostro compagno. Raggiunto il simbolo O la vostra vita sarà salva...per ora! Come non detto, Samanosuke è nuovamente nei guai, sta a voi e Kaede trovare il modo di trarre in salvo il temerario samurai. Dirigetevi verso la grata a terra, e cercate di risolvere l'ennesimo puzzle manipolando i pezzi della piastra sul muro. Il tutto si risolve in sole poche mosse:

1: Muovete a destra il blocco orizzontale (quello a sinistra)
2: Spostate in basso i blocchi verticali
3: Muovete i due pezzi piccoli (quadrati) a sinistra
4: Ora spostate al centro l'elemento orizzontale in basso
5: Posizionateci appena più in basso l'altro pezzo orizzontale
6: Muovete verso il basso i blocchi verticali di destra
7: Spostate a destra il pezzo orizzontale che si trova al centro
8: Muovete verso l'alto il restante blocco orizzontale e spostate a destra i due pezzi verticali che si trovano a sinistra
9: Abbassate i due piccoli quadrati e il pezzo orizzontale sinistro
10: Fate scorrere a sinistra tutti i blocchi orizzontali in alto e inserite i due pezzi verticali nell'angolo in alto a destra.
11: Avvicinate le due metà del disegno. Puzzle risolto!

2 3 4 5 6 7 8 9 10

Samanosuke è salvo! L'acqua si abbasserà e sarà ora di riprendere l'avventura. Uscite da li e proseguite fino a che non trovate un cordino. Tiratelo e rilascerete tutte le trappole, andate a recuperare l'armatura sacra racchiusa nella cassa (stanza delle trappole) percorrendo tutta la strada al contrario. Aprite l'inventario, indossate l'armatura, guardate com'è carino Samanosuke. Se avete voglia andate a salvare (facoltativo e non indispensabile). Ora fate ritorno e risalite la scala che si è abbassata quando avete risolto il puzzle. Dietro l'angolo c'è una porta con una strana serratura, utilizzate la metà destra del simbolo che avete trovato precedentemente (l'emblema del Clan di

Saito). Per aprirla, comunque, avete bisogno anche della parte sinistra. Scendete dalla scala nell'angolo ma non raggiungete il livello più basso. Superate il corridoio e troverete un'altra scala, scendetela. Aprite la cassa, c'è un gioiello del potere rinchiuso all'interno. Prendetelo e utilizzatelo subito. Ora andate dall'altra parte del corridoio e troverete una porta chiusa, sbloccatela ed entrate. Questa è un'entrata segreta di una stanza che avete già visitato. Ritornate indietro e scendete la scala incontrata prima. Nella cassa trovate la parte sinistra dell'emblema del Clan Saito. Usate la spada per recuperare il giornale (n°4) nascosto a sinistra, poi risalite. Ritornate alla porta bloccata, inserite il pezzo mancante dell'emblema ed entrate nella stanza. Yumemaru è prigioniero di alcuni demoni. Tokichiro è lì e proverà a convincere Samanosuke ad allearsi con le forze del male, illustrerà alcuni dettagli di un'inusuale cerimonia (Dark Ceremony) e poi si dileguerà nell'oscurità. Spostatevi nella stanza a fianco e prendete il libro blu e la fluorite.

Continuate il vostro cammino e prendete il rosso Suzaku sul pavimento. Appena entrati nella stanza un demone vi attaccherà, siete ormai abbastanza esperti per spazzare via quel moscerino in un batter d'occhio. Muovetevi e dirigetevi vicino alla scala nell'altra stanza, aprite la cassa e raccogliete le frecce al suo interno. Salite la scala per arrivare sulla passerella, un grido squarcerà l'aria.... Yumemaru, è in pericolo! Uccidete il ninja che vi trovate di fronte e andate alla porta doppia del balcone. Apritela ed entrate, prendete la medicina che trovate in un angolo della stanza e recuperate anche il libro Seiryu (n°3) dalla parte opposta. Un altro volume lo trovate sopra la pedana. Usate la spada contro il telo divisore a sinistra. C'è una statua che brilla di energia, usate il CERCHIO per riempire la vostra barra magica. Tagliate il telo a destra per aprire un passaggio. Potete vedere uno specchio magico, usatelo per incrementare ciò che ritenete utile e poi salvate. Salite le scale alla fine dello stretto corridoio e preparatevi ad una battaglia contro un boss: Marcellus. L'ambientazione che fa da contorno al combattimento è davvero evocativa. Basta con le ciance e concentratevi sul nemico. Il trucco, ricordatevelo bene, è la difesa. Rimanete sotto copertura e aspettate un suo attacco, dopodiché partite alla carica e usate gli attacchi magici. Per sconfiggerlo andatevi a leggere la sezione a lui dedicata. Sconfitto Marcellus assorbite tutte le anime e l'energia che fluttua nell'aria. Sul tetto potrete recuperare finalmente il terzo occhio magico, quello del vento (verde). Scendete la scala dalla parte opposta. Usate lo specchio magico per fare qualche upgrade e salvate. Raggiungete la porta magica verde sulla passerella a destra e usate l'occhio apposito. Entrate e recuperate il piccolo Yumemaru. Dopo averlo messo in salvo scoprite che la principessa è tenuta in ostaggio nei sotterranei. Dovrebbero esserci dei proiettili in una cassa vicino al ragazzo, se non ci sono non preoccupatevene. Una volta trovato il fucile Matchlock, potrete utilizzarli durante i combattimenti, io vi consiglio di risparmiarli per la battaglia contro il quarto boss. Ritornate ora nella sala principale, usate lo specchio magico nella stanza accanto se ne avete bisogno. Entrate nella stanza a sinistra in basso, uccidete la squadretta di demoni e aprite la porta magica blu. In questa stanza ci sono parecchi demoni. Uccideteli tutti e arrivate alla fine della stanza, aprite la porta. A destra raccogliete il libro blu e proseguite. Siete di fronte ad un altare con tre occhi luminescenti. Equipaggiatevi con l'arma blu, poi rossa ed infine quella verde. Usate il tasto X ogni volta per aprire una sezione della porta magica. Conclusa l'operazione potete entrare nei sotterranei. La prima parte della soluzione termina qui, nel prossimo numero la conclusione e tutti i segreti per sfruttare appieno tutte le opportunità che Onimusha vi offre.

Forza e onore Samanosuke!

di Luca Carbone luca.c@near.it

Chiedilo a *Kermit* (FAQ)

Secondo voi a quale prezzo potrò trovare in Italia il GameCube versione Usa se il costo negli Stati Uniti è pari a 240$?

Proprio in questi giorni Nintendo ha comunicato che il prezzo del GameCube in America sarà 199$. Al cambio circa 450.000 Lire. E' davvero un prezzo abbordabile. In Giappone invece la cifra sarà leggermente più alta, 25.000 Yen (470.000 Lire circa). Per quanto riguarda il mercato Italiano dovremo aspettare ancora un po' prima di ricevere informazioni certe. Personalmente credo che il costo oscillerà tra le 500 e le 600.000 Lire. In ogni caso più che competitivo. I prezzi dei giochi saranno in linea con quelli PlayStation 2.(intorno alle 110.000 Lire)

Per giocare con il GameCube americano (o con la PS2 USA) avrò bisogno di un trasformatore? E anche di un cavo scart RGB?

Indubbiamente SI. In America e in Giappone tutte le apparecchiature elettriche funzionano a 110 Volt – 60Hz. Come ben saprai in Italia usiamo invece il classico 220V- 50Hz, questo vuol dire che se acquisti all'estero una console nuova di pacca, qualunque essa sia, dovrai anche munirti di uno speciale adattatore di tensione. IMPORTANTE: La PlayStation 2 ha un forte assorbimento di corrente, è fondamentale quindi acquistare quello più adatto. Leggete le caratteristiche dell'adattatore 110\220 Volt sulla scatola, devono essere superiori a quelle scritte sull'etichetta della PS2. Un acquisto sbagliato comprometterebbe il funzionamento della vostra PlayStation NTSC obbligandovi a portare la console in un centro assistenza Sony. In quanto al cavo RGB il discorso è differente. La qualità dell'immagine è la migliore che si può avere su un televisore, purtroppo i vecchi TV (oltre 6-7 anni) non dispongono tutti dell'ingresso adatto. Il cavo RGB non è indispensabile se disponi di un televisore multistandard, ma la qualità non sarà di certo paragonabile. Il mio consiglio: acquista il cavo RGB, indipendentemente dalla console e Tv che utilizzi, e non te ne pentirai.

L' Xbox avrà la protezione territoriale che impedirà di utilizzare i giochi provenienti da tutti i paesi?

Fortunatamente Xbox NON vanterà tra le sue protezioni quella territoriale. A Los Angeles, durante l'E3, abbiamo domandato a Microsoft quali saranno le loro contromisure per avere la meglio sulla pirateria. La loro prima e più importante protezione sarà quella di produrre i giochi solamente in DVD 9, ovvero il formato più evoluto disponibile al momento su questo tipo di supporti. Copiare un disco sarà quindi davvero complesso, se non impossibile, per un utente medio. Almeno per qualche anno, hanno aggiunto. Nel prossimo numero di EGM troverete uno speciale dedicato alla pirateria nel quale saranno approfonditi tutti gli aspetti del fenomeno.

Dove posso trovare l'adattatore per collegare più console contemporaneamente al mio televisore?

Esistono in commercio alcuni commutatori multipli ai quali è possibile collegare più console. Puoi acquistarli in qualunque negozio abbastanza fornito di materiale elettrico (GBC ad esempio), in alternativa potresti informarti dal tuo negoziante di videogiochi. Il posto più economico però l' ho trovato, come spesso accade, on-line. Questo è l'indirizzo: http://www.nedis.net

Potrò leggere i film in DVD quando uscirà l'Xbox?

No, o almeno non solo acquistando Xbox. Per riuscire a guardare un film sarà necessario comprare un kit esterno, non si conosce ancora il prezzo, che abiliti la console alla lettura dei film in DVD.

Qual è il browser migliore per Dreamcast? Come si può configurare il browser Planetweb con i dati del proprio provider?

Dovendo scegliere tra il browser europeo, denominato Dreamkey, e l'americano Planetweb, la maggior parte degli appassionati Dreamcast sembra propendere per il secondo, effettivamente piacevole graficamente e funzionale. Inoltre il Planetweb permette, come domandato da più lettori, di impostare i dati del proprio provider, cosa gradita ai più, e di controllare eventualmente le impostazioni di connessione tramite il network dedicato Sega Dreamarena. Difficilmente però si potrà procedere alla prima registrazione presso un provider, a meno di non poter utilizzare temporaneamente l'account di un amico. Ad ogni modo, configurare Planetweb non é complesso, a patto di conoscere login, password, numero di telefono da chiamare e, fondamentale, l'indirizzo DNS del proprio provider, reperibile online o telefonando all'assistenza tecnica. Si può accedere al menù di configurazione caricando il browser americano e premendo quindi Start e poi Options.

Dubbi, problemi, perplessità?

Chiedetelo a Kermit! Kermit, ossia il nostro prode Luca Carbone e il resto della redazione sono qui per aiutarvi e cercare di rispondere ai vostri dubbi legati al mondo dei videogiochi.
Non esitate, quindi, a scrivere le vostre domande! Ecco gli indirizzi:

EGM-Italia - FAQ
c/o Edizioni Star Comics S.r.l.
Strada Selvette 1 bis / 1
06080 Bosco (PG)
e-mail: faq@egm-italia.it

Le domande inviate via e-mail, ricordate, arrivano prima ed é più facile che vengano pubblicate.

di Luca Carbone luca.c@near.it

Tips & Tricks

GRAN TURISMO 3A-SPEC (versione giapponese)

Completate le seguenti corse per sbloccare le corrispondenti automobili

Modalità Principiante:
Sunday Cup: Toyota Sprinter Trueno GT-Apex (AE-86 Type I)
Clubman Cup: Mazda Eunos Roadster
MR Challenge: Toyota MR-S
4WD Challenge: Suzuki Alto Works Suzuki Sports Limited
K Cup: Mini Cooper 1.3i
Stars and Stripes Grand Championship: Chevrolet Camaro SS
Turbo Race of Turbo Sports: Daihatsu Mira TR XX Avanzato R
FF Challenge: Toyota Vitz RS 1.5
FR Challenge: Nissan Silvia K's 1800cc
Tourist Trophy Audi TT Race: Audi TT 1.8T Quattro
Spider/Roadster Cup: Mazda Miata Roadster RS
Sports Car Cup '80: Mazda Savanna RX7 Infini III
NA Sports: Honda CRX Del Sol SiR
Silver Arrow Mercedes Benz: Mercedes SLK 230 Kompressor

Modalità Amatore:
FF Challenge: Celica TRD Sports M
FR Challenge: Toyota Sprinter Trueno GT-Apex Shigeno Version
MR Challenge: Honda NSX Type S Zero
4WD Challenge: Mitsubishi Lancer Evolution VII GSR
Stars & Stripes Grand Championship: Spoon Sports S2000 Race Car
Boxer Spirit: Subaru Legacy Blitzer B4
80s Sports Car Cup: Nismo Skyline GT-R S-tune
NA Sports: Mazda RX8
Turbo Sports: Lancer Evolution VI GSR
Gran Turismo All-Stars: GT-R-N1 V-spec, Raybrig NSX
Japanese GT Championship: Honda Arta NSX JGTC, Denso Supra
Tourist Trophy: Audi S4
Altezza Championship: Tom's X540 Chaser, Toyota Vitz RS 1.5

Modalità Esperto:
British GT Car Cup: Aston Martin Vanquish
MR Challenge: Tommy Kaira ZZII
4WD Challenge: Mitsubishi Lancer Evolution VII Rally Car Prototype
Spider & Roadster Championship: Shelby Cobra
Dream Car Championship: Toyota GT1, Panoz Esperante GTR, FTO LM
Like the Wind: Mazda 787B

Rally:
Tahiti Challenge of Rally: Toyota Celica Rally Car
Tahiti Maze: Ford Escort Rally Car
Smokey Mountain Rally: Ford Focus Rally Car
Swiss Alps: Peugeot 206 Rally Car
Tahiti Challenge of Rally (2): Toyota Corolla Rally Car
Tahiti Maze (2): Impreza Rally Car
Smokey Mountain (2): Mitsubishi Lancer Evolution VI Rally Car
Swiss Alps (2): Mitsubishi Lancer Evolution VII Rally Car Prototype
Super Special Route 5: Citroen Xsara Rally Car
Super Special Route 5 (2): Subaru Impreza Rally Car Prototipe

PS2

STARWARS:SUPER BOMBAD RACING

Sbloccare il circuito Galaxy
Per abilitare il circuito Galaxy dovete partecipare a tutte le gare singole e classificarvi sempre tra i primi tre.

Giocare con i tracciati al contrario
Per sbloccare questo trucchetto dovete completare il circuito Galaxy con ogni personaggio e vincere la medaglia d'oro.

Sbloccare Darth Vader
Potete sbloccare il malvagio nemico solo completando il circuito Galaxy, vincendo la medaglia d'oro con Anakin Skywalker.

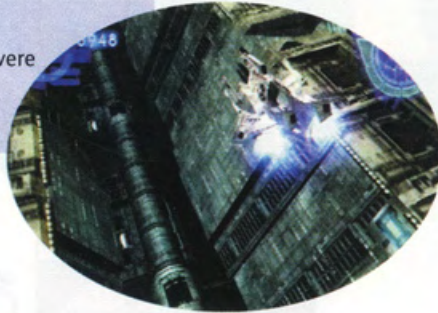
GAME BOY COLOR

KENGO

Action Man
Tutti i livelli disponibili
Nella schermata delle password inserite il seguente codice: " 7!B! "

PS2

SILPHEED: THE LOST PLANET

Armi illimitate
Quando iniziate il gioco inserite "GLOIRE" per avere tutte le armi che volete.

GAME BOY ADVANCE

GT ADVANCE

Modalità nascosta Go-Kart
Per sbloccare questa modalità giocate in "championship" e completate tre varianti di gioco (semplice, intermedio e alta velocità). Nel menù principale dovrebbe essere comparsa una nuova voce: Extra.

Modalità F1
Per sbloccare questa modalità giocate in "championship" e vincete tutti e quattro le modalità di gioco. È necessario classificarsi sempre al primo posto. Nel menu apparirà una nuova opzione: Extra 2.

METAL SLUG X

Sbloccare un'altra missione
Una volta concluso il gioco, sbloccherete un'opzione visibile all'inizio chiamata "Another Mission". Selezionatela e preparatevi a giocare ancora.

STARCRAFT 64

Accesso ai Cheat
Scegliete Cheats dal menu delle opzioni, selezionate il cheat e premete il tasto A per contrassegnarlo con una X.

Minerali e Gas Extra:
Episodio 5, missione Terran, Patriot's Blood. Circondate l'orso nella parte centrale in alto della mappa.

Costruzioni veloci
Nel primo livello della campagna Zerg, scendete nell'angolo. Dopo aver salvato i primi due Hive troverete il cheat, toccatelo e abiliterete il trucchetto.

Unità invincibile
Completate i primi tre episodi.

Eliminare la nebbia nelle mappe
Episodio 4, Missione Protoss, Legaci of Xel'Naga.
Catturate la bandiera a nord della vostra base di partenza.

Sbloccare tutte le ricerche
Episodio 2, Missione Zerg, The Amerigo. Conducete Karrigan alla sinistra della capanna con gli animali all'interno.

Sbloccare tutti gli Upgrade
Episodio 1, Missione Terran, The Jacobs Installation.
Scovate il personaggio arancione per sbloccare questo trucco.

Tips & Tricks

FEAR EFFECT 2 RETRO HELIX

Abilitare la modalità Cheat
Concluso il gioco avrete l'opportunità di usare qualche cheat. Iniziate una nuova partita, appena potete controllare Hana scendete fino a che non vedete una console. Raggiungetela e premete il tasto TRIANGOLO. Questo vi permetterà di inserire i codici cheat.

Teste giganti: 10397
Tutte le armi:11692
Munizioni infinite: 61166

Galleria d'arte
Nel menu del disco uno premete: SX,DX,SU, GIÙ, GIÙ, CERCHIO. Quando ritornerete nelle opzioni avrete la possibilità di gustarvi alcune immagini extra.

GIGA WING 2

Sbloccare nuovi stage
Finite il gioco Arcade una volta.

GAME BOY COLOR

GAME BOY COLOR

SPAWN

Password per i livelli
Inserite le seguenti password per sbloccare il rispettivo livello:

Livello 2: Spawn, Cuore, Teschio, Cuore
Livello 3: Cuore, Teschio, Teschio, Fiamma
Livello 4: Cuore, Spawn, Teschio, Spawn
Livello 5: Cuore, Teschio, Spawn, Spawn
Livello 7: Teschio, Spawn, Spawn, Cuore

SPIDER-MAN

Salute al massimo
Nel menu dei cheat inserite il codice: "WEAKNESS"

Invulnerabilità
Nel menu dei cheat inserite il codice: "ADMNTIUM"

Tutti i personaggi
Nel menu dei cheat inserite il codice: "RGSGLLRY"

Sbloccare i costumi
Per sbloccare alcuni costumi inserite i seguenti codici:

Ben Reilly: CLUBNOIR
Capitan Universo: TRISNTNL
Peter Parker: MRWATSON
Scarlet Spider: XILRTRNS
Spider-Man 2099: MIGUELOH
Spider-Man: SYNOPTIC
Symbiote: SECRTWAR

MARIO PARTY 3

Nome automatico
Se non inserite nessun nome quando vi sarà richiesto durante il salvataggio, il gioco provvederà a sceglierne uno a caso al posto vostro. I nomi sono quelli dei classici personaggi Nintendo, Mario,Luigi,Wario ecc..

Codici Action Replay

Tips and tricks

UNREAL TOURNAMENT

Tutto disponibile		Codice (M)
1C1BBBA8	1C1BBBB4	EC878C88
1355E6A6	1355E6A6	142524AC
1C1BBBAC	1C1BBBB8	
1355E6A6	1355E6A6	
1C1BBBB0	1C1BBBBC	
1355E6A6	1456E7A6	

SKY ODISSEY

Tutti gli aerei	Carburante infinito	Codice (M)
1CAF7FA0	4CAFA25E	EC879814
61DFB00C	145625DD	1456E60A
1CAF7FA4		
61DFB00C		

C-12 FINAL RESISTANCE

Stop Timer
800F2B68 0073

Scudo infinito
800F309C 03E8

Munizioni infinite per il Lanciarazzi
800F30A8 0028

Salute infinita
800F3090 03E8

Munizioni infinite per la mitragliatrice
800F30A4 0189

ARMY MEN: OMEGA SOLDIER

Tutte le armi al livello massimo
800EE268 0303
800EE26A 0303

Tutti i livelli sbloccati
800DA2E4 0010

DAYTONA USA 2001

Super velocità
2C746E45
C0705081
925001EE
00004000

Sempre al primo posto
5B877C4E
00000000

9999 Punti (solo in Championship)
3D392891
0000270F

Sempre "Time Extended"
14541909
00000ED8

KURI KURI MIX

Bonus World	Magical World
4D4C465E	4D4C47BE
1456E6A5	1456E6A5
4D4C4660	4D4C47C0
1456E6A6	1456E6A6
4D4C4670	4D4C47D0
1456E6A6	1456E6A6
4D4C4680	4D4C47E0
1456E6A6	1456E6A6
4D4C4690	4D4C47F0
1456E6A6	1456E6A6

Tumble World	Trick World
4D4C470E	4D4C476E
1456E6A5	1456E6A5
4D4C4710	4D4C4770
1456E6A6	1456E6A6
4D4C4720	4D4C4780
1456E6A6	1456E6A6
4D4C4630	4D4C4790
1456E6A6	1456E6A6
4D4C4640	4D4C47A0
1456E6A6	1456E6A6

di Roberto Tanzi roberto@near.it

Dvd del mese

L'arte della guerra

Distribuzione Fox
Dolby Digital 5.1
Widescreen anamorfico 2.35:1/16:9

CREDITS
L'Arte della guerra (USA, 2000)
Regia: Christian Duguay
Sceneggiatura: Wayne Beach, Simon Davis Barry
Fotografia: Pierre Gill
Interpreti: Wesley Snipes; Anne Archer; Marie Matiko; Donald Sutherland; Maury Chaykin.

Wesley Snipes è uno degli ultimi attori che si dedica, con alterna fortuna, all'action, un genere adesso un po' appannato ma che negli anni Ottanta aveva avuto un momento di grande successo. Tempi duri per i guerrieri, anche per Snipes. Curiosamente questo attore, diversamente da vari Stallone, Schwarzenegger, Van Damme viene dai ruoli impegnati con Spike Lee e solo in un secondo tempo, passando attraverso film come *New Jack City* di Mario Van Peebles, si è trasformato con *Blade* in un super eroe. In attesa del sequel lo vediamo adesso in *L'Arte della guerra* di Christian Duguay nelle vesti dell'agente super segreto Neil Shaw al servizio niente meno che dell'ONU. Quando la diplomazia delle parole non basta, l'Organizzazione delle Nazioni Unite mette in azione un team di specialisti che senza troppi riguardi va a risolvere i problemi. Prima o poi qualche ciambella è destinata a riuscire senza buco e Shaw si trova improvvisamente invischiato in una controversia che gira attorno a importanti interessi commerciali tra Stati Uniti e Cina. Gli uomini possono essere sacrificati e il cacciatore si trasforma in preda, gli amici in nemici, qualcuno viene fatto fuori e ad aiutare Shaw, anche se un po' di mala voglia, resta solo la graziosa cinesina Julia (Marie Matiko). Politicamente aggiornato con i cinesi al posto dei russi e l'ONU invece della NATO, a parte temi come il complotto e il doppio giochismo, nel film si scorgono problematiche più fresche come la globalizzazione economica e l'immigrazione clandestina. Tra poliziesco e spy-story (fra gli interpreti si nota il corpulento Maury Chaykin nel ruolo di un tutt'altro che ottuso agente dell'FBI) *L'Arte della guerra* scomoda anche Sun Tzu: il titolo è la citazione di un'opera di filosofia della lotta scritta in Cina circa 2500 anni fa, ma tuttora attualissima e assai diffusa anche in occidente. Se ne serve Anne Archer, braccio destro del segretario generale delle Nazioni Unite (Donald Sutherland) e capo della squadra segreta di Shaw, per legittimare la dimensione di scelte che sfuggono anche alla suprema ragion di stato. Il finale, ovviamente, ricompone tutto. La morale è sempre la stessa: i servizi deviati, invece di continuare a servire il paese, prima o poi si mettono a pensare con la propria testa e finiscono nella rete di quel malinteso patriottismo che vuol proteggere a tutti i costi la libertà del popolo americano, snocciolando amenità del tipo "vogliamo restituire l'America agli americani". I cattivi fanno una brutta fine perché, come dice Snipes alla Archer "Quello che fai nella vita, prima o poi ti ritorna". I buoni, di vita ne ritrovano un'altra... forse. Perché, dato che siamo in una spy-story, qualcuno sarà sempre lì ad osservarvi... Per il regista Christian Duguay non è una novità dirigere film di genere, ricordiamo l'inquietante fantascienza di *Screamers* e il thriller *L'incarico*. Da buon artigiano utilizza tutto quanto fa spettacolo come attentati, esplosioni, sfoggio di armi automatiche, qualche spruzzo di tecnologia, un paio di inseguimenti a piedi ben fatti sotto la pioggia e ogni tanto strizza l'occhio all'action made in Hong Kong con tecniche marziali e spolverature buddiste. Duguay non ha comunque commesso l'errore di prendersi troppo sul serio, ha seminato anche un po' d'ironia e ha confezionato un b-movie che piacerà agli amanti del genere ed è sempre buono per essere infilato nel dvd per una serata casalinga. Non ci sarà da smanettare nemmeno con il telecomando visto che contiene zero extra e offre solo la possibilità di vedere il film in inglese o sottotitolato.

WESLEY SNIPES
THE ART OF WAR

L'arte della guerra

Le verità nascoste

Distribuzione Fox
Dolby Digital 5.1
Widescreen anamorfico 2.35:1/16:9

CREDITS
Le verità nascoste (USA, 2000)
Regia: Robert Zemeckis
Soggetto: Sarah Kernochan, Clark Gregg
Sceneggiatura: Clark Gregg
Fotografia: Don Burgess
Musica: Alan Silvestri
Interpreti: Harrison Ford; Michelle Pfeiffer; James Remar; Miranda Otto; Amber Valletta.

Per alcuni Robert Zemeckis è solo un artigiano, per altri un autore, fatto sta che i suoi film incassano, vincono Oscar (*Forrest Gump*), e sono anche belli, almeno molti di loro. Un equilibrio che ritroviamo anche in *Le verità nascoste*, film certo non originalissimo ma costruito con grande classe e abbondanza di citazioni colte, cinematografiche e letterarie. Un film godibilissimo, capace di tenere aggrapati alla poltrona. La storia è quella di una coppia, Norman e Claire Spencer (Harrison Ford e Michelle Pfeiffer), che vive apparentemente felice nel New England in una magnifica casa sul lago. Tutto sembra normale ma, dopo che la figlia Caitlin va al college, qualcosa inizia ad insinuarsi sinistramente nella routine quotidiana di Claire. I primi segnali sono dati dai litigi della coppia che è venuta ad abitare nella casa vicina. Norman (ancora un'allusione a Hitchcock e al Norman Bates di *Psycho*), che fa il ricercatore genetico, è assente tutto il giorno e Claire è testimone di litigi e atteggiamenti che la inquietano e la convincono che il marito voglia uccidere la moglie. È la prima sterzata del film che, con un omaggio a Hitchcock e alla *Finestra sul cortile* nel gioco di sguardi che spiano dalla finestra, vira verso il thriller. Poi saranno porte che si aprono da sole e il volto di una donna che affiora dalle acque del lago a dare un'ulteriore sterzata verso la ghost story. Ma il quadro non è ancora chiaro. Claire un anno prima ha avuto un grave incidente in automobile e i suoi postumi potrebbero essere le allucinazioni, i fantasmi che la donna crede di vedere. Norman la manda in visita da uno psichiatra il quale, fra l'altro, ha lo studio in un seminterrato come Michael Caine in *Vestito per uccidere* di De Palma (altro film hitchcockiano). Da qui in poi è tutto un susseguirsi di inquietudini e apparizioni a base di nebbie, vapori che escono dal bagno vuoto, vasche che inspiegabilmente si riempiono d'acqua, specchi appannati sui cui appaiono scritte sibilline e che riflettono il volto spettrale di una donna, computer che si accendono da soli, oggetti che cadono senza ragione apparente. Tracce che spingono Claire ad indagare sulle sorti della misteriosa figura femminile che continuamente le appare. Ma chi è questa donna? È veramente morta? Esiste davvero o è solo frutto della sua mente disturbata? E Norman, il marito, che parte ha in tutto questo? Dove finisce la realtà, dove comincia l'illusione? Abilmente sottolineato dalla fredda bellezza dei colori *Le verità nascoste* è un film gotico, complesso, che cambia continuamente registro fino ad un epilogo dove ancora una volta alla cruda realtà si sovrappone il soprannaturale. Suspence e continui colpi di scena lo fanno oscillare verso quella zona "ai confini della realtà" sicura fonte di ispirazione per Zemeckis. Come in *Psycho*, è nella stanza da bagno che si consuma la maggior parte delle scene madri. L'acqua della vasca, i vapori fumiganti, la nebbia leggera, le condense rimandano all'acqua del lago nelle cui sabbiose profondità si trovano le verità nascoste che cerca Claire. E sarà sempre l'acqua ad inghiottire tutto, dando pace ai vivi e ai morti.

Degli omaggi a un paio di film di Hitchcock abbiamo già detto, ma possiamo tranquillamente aggiungerne un terzo, anche se un po' meno in evidenza: *Vertigo*. In più questo è il New England, terra di streghe e dei roghi di Salem. Qui nacque e visse H.P. Lovecraft, il più grande scrittore dell'orrore e del mistero dopo Edgard Allan Poe. Nell'affiorare e scomparire nell'acqua di cadaveri che improvvisamente si rianimano, si può scorgere un omaggio allo scrittore di Providence e alle sue storie più belle ambientate proprio in questi luoghi. Sempre a proposito di streghe, non manca nemmeno il classico librone sull'occulto letto da Claire e un maldestro ma pericoloso tentativo di seduta spiritica. Un buon televisore e un home theatre ci faranno apprezzare *Le Verità nascoste* e sobbalzare più d'una volta sotto la pressione del commento sonoro di Alan Silvestri. Per il resto dobbiamo accontentarci: extra zero e solo la possibilità di vedere il film in lingua originale e/o sottotitolato.

Le verità nascoste

di Andrea Corbella andrea.c@near.it

Dvd gallery

anna and the kings

Regia: Andy Tennant
Interpreti: Jodie Foster, Chow Yun-Fat, Bai Ling
Produzione: TWENTIETH CENTURY FOX (USA, 1999)
Durata: 142 minuti

La storia:

Questo ennesimo rifacimento di un classico del cinema ci fa sorgere spontanea una domanda: ma di nuove idee ce ne sono davvero così poche?!? Anna, una insegnante inglese, arriva nell'esotico Siam (l'odierna Thailandia) per educare i figli del Re Mongkut e presto la sua sensibilità occidentale si scontra duramente con le ferree regole orientali. La situazione peggiora quando il Re scopre che forze straniere stanno cospirando per sbalzarlo dal trono, ma è proprio in questo difficile momento che il Re e Anna diventano alleati e lottano assieme per salvare il Siam da pericolosi nemici pronti a distruggerlo. Un remake impreziosito se non altro dall'interpretazione del premio Oscar Jodie Foster e dalla presenza nel cast della star internazionale Chow Yun-Fat.

extra e special features:

Tipo DVD: 9 - Singolo lato, doppio strato, Regional Code 2 - Europa
Audio: Dolby Digital 5.1 Italiano e Inglese
Sottotitoli: Italiano, Inglese
Formato video: 2.35:1 anamorfico
Contenuti Speciali: Menù interattivo, trailer cinematografico, video musicale, Cortometraggio sul Dietro le quinte. Commento del regista in lingua originale.

JODIE FOSTER CHOW YUN-FAT
ANNA AND THE KING
ONLY IN THEATRES

conclusioni:

Dopo il Paziente Inglese, Braveheart, il Patriota... Anna and the King arriva e si colloca in questo filone cinematografico caratterizzato da forti passioni, buoni sentimenti e tanta avventura. Un film ben diretto e interpretato, ma che non offre nulla di nuovo in quanto a soggetto, trattandosi del rifacimento di una vecchia pellicola hollywoodiana con Yul Brynner e Deborah Kerr. A parte questo, la realizzazione tecnica è buona e gli extra content sono nella media.

charlie's angel's

Regia: MC G
Interpreti: Cameron Diaz, Drew Barrymore, Lucy Liu
Produzione: Columbia Tristar (USA, 2000)
Durata: 98 minuti

La storia:

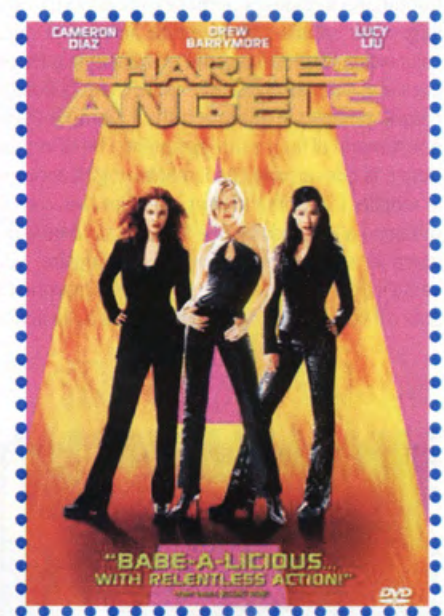
Una celeberrima serie televisiva americana si trasforma in un film d'azione... Nel 2000 i nuovi angeli di Charlie sono belle e intelligenti come sempre, ma sembrerebbero ancora più affascinanti e scatenate... regine del kung fu. Si travestono da geisha e indossano abiti super sexy. A loro pare essere tutto concesso, mentre risolvono una situazione estremamente intricata. Le protagoniste, capitanate dalla splendida biondina Cameron Diaz, brillano certo più per l'aspetto che per la capacità recitativa... ma anche l'occhio vuole la sua parte, no?

extra e special features:

Tipo DVD: 9 - Singolo lato, doppio strato, Regional Code 2 - Europa
Audio: Dolby Digital 5.1 anche Italiano
Sottotitoli: anche in Italiano
Formato video: 2.35:1 anamorfico
Contenuti Speciali: Menù animati, avan-presentazione, trailer cinematografico, video musicali. Cortometraggi su: scenografie, controfigure e regista. Scene eliminate ed estese, errori e risate ul set, commenti del regista e del direttore della fotografia. Filmografia del regista e del cast. Collegamento al sito web dedicato al film.

CAMERON DIAZ
DREW BARRYMORE
LUCY LIU
CHARLIE'S ANGELS
"BABE-A-LICIOUS... WITH RELENTLESS ACTION!"
DVD

conclusioni:

Premesso che questo film è l'ennesima riprova della sempre più accentuata mancanza di nuovi soggetti a Hollywood, la pellicola è un mix teoricamente a prova d'incassi (anche se poi non ha avuto nei botteghini il riscontro sperato): azione, belle ragazze, ironia ed il traino della popolarità del vecchio telefilm. Sinceramente questo film vale la pena vederlo almeno una volta (magari per paragonarlo alla vecchia serie), ma acquistarlo e tenerselo per sempre forse è eccessivo. Dal punto di vista tecnico e degli extra, invece, niente da dire... un ottimo DVD.

2001 odissea nello spazio

Regia: Stanley Kubrick
Interpreti: Keir Dullea, Gary Lookwood, William Silvester

La storia:

E' quasi superfluo raccontare la trama di questo famosissimo film... Siamo nell'anno 2001. L'astronave Discovery - guidata dal computer pensante e parlante HAL 9000 e con a bordo un equipaggio ibernato - è diretta verso il pianeta Giove. Scopo della missione, ricercare il destinatario del messaggio spedito dal monolito lunare. Durante il lungo viaggio, però, l'imprevisto: HAL si rivela incomprensibilmente folle e letale. Uno dopo l'altro, uccide tutti i membri dell'equipaggio, finché non viene disattivato in modo rocambolesco dall'astronauta Dave Bowman. Questi, unico sopravvissuto, riesce ugualmente in qualche modo a raggiungere Giove; egli scopre un nuovo monolito, e mentre lo sta esaminando ne viene catturato... In un finale fantasmagorico ed onirico l'astronauta viene sottoposto dalla sentinella aliena ad un'evoluzione accelerata, che lo porta a "rinascere" come un Uomo Nuovo, capostipite di una nuova specie.

Extra e special features:

Tipo DVD: 9 - Singolo lato, doppio strato, Regional Code 2 - Europa
Audio: Dolby Digital 5.1 anche in Italiano
Sottotitoli: anche in Italiano
Contenuti Speciali: tra gli altri i trailer cinematografici e l'intera colonna sonora originale totalmente restaurata e rimasterizzata in digitale.

Conclusioni:

Un DVD in edizione limitata importato dall'Inghilterra (ma c'è il doppiaggio anche in italiano) e quindi con un prezzo che, a dire il vero, non è dei più accessibili... Per gli amanti di Kubrick, della fantascienza e del grande cinema, questo DVD è però certamente un'occasione imperdibile, per veri collezionisti. Il film, ampiamente riconosciuto come un capolavoro, è certamente per palati raffinati ed è un tipo di fantascienza molto diversa da quella, per esempio, di Starship Trooppers. Questa Limited Edition comprende la versione restaurata in widescreen e masterizzata digitalmente. Dal master in 65mm Super Panavision e dalle 6 tracce audio sono stati estrapolati e aggiunti alla pellicola alcuni nuovi dettagli. Un libricino commemorativo e una serie di frame in 70mm del film completano questa edizione. Un DVD particolare, per tutti i veri amanti del grande cinema. Se potete "finanziariamente" , non lasciatevelo scappare!

The Watcher

Regia: Joe Charbanic
Interpreti: James Spader, Keanu Reeves, Marisa Tomei
Produzione: Medusa (USA, 1999)
Durata: 93 min.

La storia:

Un gioco di sopravvivenza che spinge David Allen Griffin ad uccidere giovani donne sole, una sfida tra sé stesso e il poliziotto Campbell, l'unico uomo che, pagando tutto ciò con uno sconvolgimento mentale-emotivo, sembra in grado di farlo sentire vivo. Griffin cambia città per ritrovare e riproporre la sfida con il suo amico-nemico, lo segue nel suo travaglio personale che lui stesso ha generato. Ancora una storia che vede protagonisti un serial killer e un poliziotto, ricca di travagli psicologici ed episodi cruenti, ma anche inseguimenti in auto, in elicottero, esplosioni, spari... tutto ciò che può dare l'idea della caccia, della sfida, del combattersi. James Spader, l'agente dell'FBI Joel Campbell, è convincente e rende appieno il tormento psicologico che il suo personaggio attraversa, mettendo a nudo la sua ambiguità e le sue paure più profonde. Di fronte a lui, il suo alter ego psicologico Keanu Reeves, il serial killer, si mostra forte, dominatore, manipolatore di traumi e paure nascoste, forse un po' meno incisivo del suo avversario-complice, ma comunque valido e credibile. Tra i due la sempre brava e carina Marisa Tomei, la ragazza che tutti vorrebbero avere... alla porta accanto.

Extra e special features:

Tipo DVD: 9 - Singolo lato, doppio strato, Regional Code 2 - Europa
Audio: DTS 5.1 o Dolby Digital 5.1 Italiano
Sottotitoli: Italiano, Inglese
Formato video: 1.85:1 Anamorfico
Contenuti Speciali: menù, accesso diretto alle scene, trailer.

Conclusioni:

Il soggetto è sfruttatissimo e scontato ma gli interpreti di buon livello e l'abilità del regista (specializzato in videoclip) rendono piacevole la visione di questo film. Caratterizzano positivamente tutto il film le belle musiche assieme ad un ritmo e ad un linguaggio che sfruttano inquadrature inusuali, onirici flash-back e un montaggio veloce. Questo primo DVD Medusa prodotto con audio DTS non è particolarmente ricco di extra, ma tecnicamente è ben realizzato.

posta@egm-italia.it

Scriveteci: impressioni, domande, critiche desideri. Questo é il vostro spazio e crescerà con voi...

Zia Cesira risponde

Finalmente ce l'ho fatta. Proprio come Oreste del Buono sulla Stampa e Patty su Cioè, anche io ho il mio angolo della posta. Grazie ai crescenti impegni redazionali ai quali l'Alessandra nazionale è chiamata ad assolvere, da questo numero sarò io a dover rispondere ai vostri sforzi epistolari. E chi meglio di me poteva occuparsi di tale compito? Probabilmente chiunque, ma farò lo stesso l'impossibile per rendere questa rubrica una parte importante della rivista. Scrivetemi dunque tutto quello che vi passa per il gulliver, perché la posta non sia un semplice ufficio informazioni, ma un'infuocata arena letteraria, proprio come l'angolo di Zia Cesira su Buona Cucina.

Luca

Basta chiedere

(Enzo D'Armenio - ddarmen@tin.it)
Salve redazione di EGM, Complimenti per la vostra ammirevole rivista, ne avete di coraggio.
Dico questo perché vi sarete accorti che siete una delle poche redazioni che tratta, con il proprio giornale, tutte le console, quindi auguri di cuore. Vorrei comunque farvi delle critiche (costruttive s'intende), per far ciò scriverò ciò che non mi piace della rivista:
1) Lo spazio dedicato alla posta è solo di due pagine, male...
2) Nello spazio dedicato ai DVD non sono nominati né regista,né produttore, molto male (come se nella recensione di Zelda non ci fosse la "scrittina" Nintendo).
3) Preferirei vedere pubblicate anche recensioni di giochi Jap, magari solo quelle dei giochi in cui il testo non è molto importante (es. giochi di guida, picchiaduro).
4) Nelle traduzioni di recensioni dalla vostra divisione americana cercate di modificare i contenuti adattandoli ad un pubblico europeo (es. non osannate più di tanto i giochi arcade).
Vorrei inoltre farvi alcune domande:
5) Farete uno speciale spettacolare riguardante il GameCube per l'E3?
6) Qual è la vostra console preferita?
Per il resto la rivista è molto buona nonostante vi troviate ai primi numeri, quindi ancora complimenti. Ok, credo possa bastare.
Ciao.

Grazie per i complimenti Enzo. EGM è una rivista nuova che, come puoi vedere, migliora numero dopo numero. La nostra prima preoccupazione è andare incontro alle richieste dei lettori, per cui ogni critica costruttiva è benvenuta.
Vado a rispondere ai punti che hai sollevato:
1) Per forza di cose, essendo EGM appena nata, non è stato possibile pubblicare moltissime lettere nei primi numeri. Meglio non inventarsi lettori fatui e tirare avanti con quelli in carne e ossa. Comunque, già dal numero che stringi tra le mani, la rubrica dovrebbe essere stata ampliata, Alessandra parlava addirittura di quattro pagine, ma non garantisco nulla... si sa le promesse delle donne...
2) La prode segretaria di redazione Patrizia ha già passato la tua richiesta ai responsabili e abbiamo posto rimedio a tale mancanza, basta chiedere no?
3) Già lo facciamo! Ogni volta che accanto a una recensione vedi la bandierina del sol levante, si tratta di un gioco con gli occhi a mandorla. Come se non bastasse, in questo numero ben 17 pagine sono dedicate alla guida di Onimusha, tradotta dalla versione giapponese del gioco.
4) Cerchiamo sempre di adattare i testi americani secondo gusti e usanze della tribù italiozza. Ricorda che a volte capita di dover trattare titoli non ancora disponibili in Europa, non è quindi giusto allontanarsi troppo da quello che scrive il recensore americano. Ogni redattore ha poi i propri gusti e bisogna rispettarli. Anche gli "editor" tricolori, tuttavia, testano spesso i titoli pubblicati, potrai quindi scegliere se fidarti dei giudizi dell'astigianissimo Edoardo, piuttosto di quelli del bizzarro Milkman.
5) Proprio nel momento in cui scrivo, Luca, Luca e Alessandra si trovano all'aeroporto di Milano, intenti a lanciare anatemi contro i ritardi del volo che dovrebbe portarli all'E3 di Los Angeles. Chissà cosa riusciranno a scoprire...
6) Al momento ci stiamo ammazzando di sfide a Winning Eleven 5 su Ps2.
Chi è venuto a Torino Comics ha persino potuto affrontare alcuni di noi redattori; Kermit si deve ancora riprendere dalla ripetuta serie di batoste inflittagli da un misterioso ragazzo indiano.
Per quanto riguarda le altre domande che ci hai posto, dai un'occhiata alla sezione FAQ.

Un futuro roseo

(Marco Calamari - marco-comax@excite.it)
Mi devo ricredere, pensavo parteggiaste per Sony, invece il messaggio che ricevo leggendo la vostra rivista è imparziale. Sono molto contento di ciò. Questo è un periodo di cambiamenti, non credo molto nell'X-box forse perchè guardando la console mi ricorda molto il 3DO, e sappiamo che fine ha fatto; sono molto dispiaciuto della fine del Dreamcast perché finora ha i giochi migliori; solo ora consiglio la Ps2 dato che sono e stanno per uscire giochi con la G maiuscola. Spero che Nintendo non fallisca con il suo Game Cube perché il passo falso con N64 è duro da mandar giù. Vi saluto congratulandomi per lo speciale Nintendo Game Boy Advance. Alla prossima.

Parteggiare? Che schifo! Siamo più indipendenti dei Radicali noi. Mai come ora il mondo delle console si trova in stato di subbuglio e nessuno può prevedere cosa ci riservi il futuro. Sicuramente sarà un futuro molto interessante. Purtroppo il destino di una piattaforma non è sempre legato alla tecnologia migliore, ma dipende da moltissimi fattori, primo tra tutti la disponibilità di software. In questi mesi stanno uscendo i primi titoli che sfruttano a fondo la vera potenza della PS2, mentre XBox e Game Cube rimangono avvolti nel mistero, almeno fino a quando il nostro team non tornerà da Los Angeles...

La roulette delle console

(A. Grandolfo - dottorgrandolfo@libero.it)
Gentile redazione di EGM, vi scrivo per complimentarmi con voi per l'ottimo lavoro svolto fin'ora. Mi preme in questa lettera, analizzare quanto scritto da voi nell'analisi sulla Fine del Dreamcast, pubblicata nello scorso numero. Sebbene siano ormai discorsi che ad alcuni possono sembrare obsoleti, e ci sia il pericolo di incorrere nella banalità, trovo giusto soffermarci su quella che è stata la "bomba" del 2001, più ancora dell'uscita di MGS2 per PS2, più ancora dell'NVIDIA sull' X-Box, più ancora del "nulla o quasi, per ora, riguardo al GCube". La parte interessante mi sembra questa: "Ancora una volta, nella storia della rivoluzione digitale, assistiamo alla sconfitta di tecnologie di alto livello, ritenute antieconomiche più da

Per scrivere a EGM Italia

EGM-Italia
c/o Edizioni Star Comics S.r.l.
Strada Selvette 1 bis / 1
06080 Bosco (PG)
e-mail: posta@egm-italia.it
web: www.egm-italia.it

questioni di marketing che di sostanza, relegate in un angolo da reazioni della massa che stentiamo a capire. Il VHS ha vinto contro il Betamax, il PC ha vinto contro il Mac, e di esempi se ne potrebbero fare a dozzine." Leggendo, mi sono tornate alla mente le parole di un mio caro amico, con cui ho affrontato spesso il problema dell' "acquisto di massa", perché lo fanno tutti, perché vende, perché è di moda, non perché invece converrebbe maggiormente alla schiera dei consumatori, le cui reazioni sono giustamente da voi definite quanto mai criptiche a volte.
"Il singolo utente è schiacciato ancora una volta da decisioni superiori che non si curano di lui." In questo senso avrei un episodio abbastanza singolare da raccontarvi: una sera capitai in sala giochi dopo tanto tempo con Lightman e Gfx (Webmaster con cui da qualche mese ho la fortuna di lavorare fianco a fianco) e quest'ultimo mi fece notare un piccolo particolare di una importanza, secondo noi, da non sottovalutare. Mi disse: "Guardati intorno, al 90% sono giochi Sega. Sarebbe bastato, anche senza campagne pubblicitarie mastodontiche, una piccola scritta presente su ogni videogame: DISPONIBILE SU DREAMCAST."
Al di là di quello che a molti questa considerazione potrà sembrare, cioè qualcosa di banale dettata da un comune risentimento verso chi ha permesso che ciò di cui discutiamo accadesse, credo che in un momento come quello che stiamo vivendo, descritto con tanta maestria da Alessandra Salimbene, siano proprio le piccole cose a contare di più, quelle stesse piccole cose che potranno forse risvegliare in ognuno di noi "il sentimento originale": il divertimento puro e semplice. Quello senza remore, senza fronzoli, senza la voglia di ottenere tutto e subito, innalzando noi stessi al di sopra di quel fenomeno di cui tanto, e in altro loco, sentiamo parlare come sudditanza o meglio condizionamento psicologico. Detto questo, sperando di non aver ecceduto in dialettica, o in "cazzate" più semplicemente, mi rimetto al vostro giudizio, augurandomi senza presunzione che la stima di cui godete presso il Network di cui faccio parte, vi spinga a fare sempre meglio. Spendo due parole infine, per salutare tutti i nostri e i vostri lettori e tutti i membri del nostro staff. AH, dimenticavo, io sono Alessandro Grandolfo, in arte DocG amministratore dell' EveryEye Network.(www.everyeye.it)

Alessandro, la tua lettera è tra quelle più interessanti che mi è capitato di leggere questo mese. Come detto nella risposta a Marco, oramai anche i sassi sanno che non è la qualità della tecnologia a decretare la fortuna o la morte di una piattaforma. Perché il VHS ha vinto sul Betamax? Perché per VHS c'erano un fracco di cassette porno, questione di onanismo. Personalmente credo che i fattori che rendono popolare un sistema siano basilarmente tre: 1) quantità/qualità dei giochi 2) costo dei giochi, e diciamolo... 3) pirateria (vedi il controcorrente di questo mese). La Ps2 parte con il vantaggio di essere già sul mercato e di poter contare sul vasto bacino di utenti Ps1, ma la partita è ancora tutta da giocare. Non parlerei tuttavia di impotenza degli acquirenti di fronte alle decisioni delle megamultinazionali. Alla fine siamo noi consumatori che optiamo spesso per la scelta più comoda, invece di quella che magari meriterebbe più attenzione, ma come biasimarci? La morte del Dreamcast è stata certamente un fulmine a ciel sereno e potrà sembrare un'ingiustizia, soprattutto ai poveri possessori della sfortunata console Sega, ma purtroppo i primi acquirenti di un prodotto nuovo corrono sempre il rischio implicito che la propria fiducia sia mal riposta e il prodotto faccia cilecca. Il CDTV che raccoglie polvere sull'armadio di camera mia ne è sempiterno monito.

Elucubrazioni sui massimi sistemi
(Riccardomagno - riccardomagno@libero.it)
Salve vecchia rivista di giochi....
Vecchia perché per tanto tempo ho preso la vostra consorella made in US, poi le mie peregrinazioni alla caccia della stessa sono cessate perché non si trovava più, e non parlatemi di 'abbonamento' perché i libri, le riviste, i dischi, i modellini e gli attrezzi vari debbono essere comprati con il contatto visuale e 'fisico'... niente virtuale: goduria di scelta...
Perché vi ho scritto? Disgraziatamente possiedo una Ps2, come quasi tutte le console dai tempi degli 8 bit e tra i tanti miei hobby ci sono pure i videogiochi, che vorrei fossero trattati in maniera meno provinciale (vedi Consoles+ francese, CVG e Edge inglesi, ed EGM Usa).
In fondo i videogiochi sono un'espressione della creatività umana come libri, quadri, film, modellini ecc. e quindi spaziano da forma d'arte a boiata pazzesca... (di Villaggiana memoria). Questo e' il problema: la mancanza della formazione di un occhio critico. Non mi sono mai preoccupato della violenza di un videogioco, basta che sia insegnato ai propri figli (ne ho 2!) che quello che accade sullo schermo non e' reale, anzi... la realtà e' ben diversa, come i film, i libri e tutto il resto. Tutte sono interpretazioni della realtà ma l'unica realtà e' quella che vivi minuto per minuto, bella e brutta, e quindi il problema non e' la violenza, la mia macchina e' più bella della tua, ho 27 Mhz più della tua scheda Video. Il punto e':
- una finzione, esteticamente piacevole, trattandosi di un 'video' gioco
- una qualche sensazione piacevole a livello intellettuale e/o di gratificazione personale o reciprocamente competitiva
- un costo proporzionale ai punti precedenti.
Quindi se la PS2 ha degli enormi problemi di programmabilità, se i giochi vanno dal mediocre alla boiata indegna...non e' che se muore la Sega i giochi divengono più divertenti o esteticamente più piacevoli.. c'e' solo meno concorrenza, e come sappiamo tutto questo e' male, infatti :
- meno stimoli per i programmatori allo sfruttamento intenso dell'hardware = giochi meno belli di quanto potrebbero essere.. quindi meno divertimento per Noi poveri consumatori;
- meno concorrenza sui costi e sull'ottimizzazione dei titoli = giochi più cari e' pieni di Bug, meno longevi = meno divertimento per noi utenti
Questo e' il motivo per cui vi ho scritto: cercate di sopravvivere anche invitando i consumatori a crescere e a valutare i giochi e le cose con un po'di cervello, di cuore e di occhi, senza elucubrazioni metafisiche. Sono solo canzonette, e se la Ps2 va male non e' che il mondo ti crolla addosso. Occorre valutare caso per caso, gioco per gioco, qualunque sia l'hardware su cui gira. Perché se no ci si romperà in mano il nostro giocattolo e sbadiglieremo a giocare a Oni, o a Formula 1 e dovremo cambiare hobby perché un gioco brutto, inutile, e noioso costa come oltre 3 mesi di vita di una persona (1 miliardo di persone vive con meno di 1 $ al giorno..). Non e' che io sia Francescano, ma se il mio hobby mi dà meno soddisfazione di aiutare un lontano essere umano mai visto ne' conosciuto i soldi dati a quel distributore, programmatore, detentore dei diritti hardware sono proprio buttati nel Wc senza neppure la soddisfazione di averci fatto delle belle barchette di carta.
Il mio e' un invito a guardare i giochi, a giocare, a valutare e a divertirvi, instaurando un meccanismo premi/punizioni (gioco bello lo compro, la ditta guadagna = premio) il gioco fa' schifo e non mi diverte? Vado a pescare, a fare volontariato, a fare del sano sesso e non vedono i miei soldi che dirotto per altre strade. La pubblicità e' uno strumento, voi ed io non giochiamo con l 'Hype. Non e' che se il tuo vicino ha una Ferrari tu sei più povero, o che se una console muore tu ti diverti di più...
Sperando di vederVi comperare una Ferrari Rossa e fiammante,vi saluto cordialmente.

La tua lettera (che ho dovuto ridimensionare per motivi di spazio) è piena di spunti e inviterei gli altri lettori a cogliere quelli che io trala-

scerò. Ormai mi sono convinto che certi comportamenti siano insiti nella nostra italianità. Il fatto di vantarsi del mezzo Mhz o FPS in più non è un atteggiamento circoscritto al mondo dei videogame. Fin dagli albori dei tempi i primitivi paragonavano la grandezza delle proprie clave, gli yuppie la potenza delle proprie macchine e i maschi in genere la qualità delle proprie prestazioni intime. Che le console siano un simbolo fallico? Ai posteri l'ardua sentenza, ai viventi una sfrenata corsa all'hardware più aggiornato, più potente e veloce, soprattutto nel mondo dei PC. Per quanto riguarda la coscienza critica sui videogiochi, saranno due le cose che contribuiranno alla sua formazione: 1) EGM, compratelo tutti i mesi in edicola 2) Il vostro portafogli. Costando i giochi cento e più carte, stai tranquillo che la coscienza si forma eccome, almeno per coloro che pagano il gioco con il sudore versato nei campi. Per quanto ci riguarda possiamo garantire che la redazione è formata da una selezione di tirchi pezzenti senza speranza, per cui quando recensiamo un gioco, il rapporto qualità/prezzo è sempre la nostra prima preoccupazione, altrimenti la Ferrari come ce la compriamo?

Dreamcast è morto? Viva Dreamcast!

(Francesco Astri - real_spidey@hotmail.com)

Salve grandissima reda di EGM-ITALIA, sono un felice utente di Playstation (ma anche del N64 e, fino a poco tempo fa, del mitico Saturn, console che mi ha dato grandi soddisfazioni). Volete sapere la verità? Io provo invidia per gli utenti Dreamcast!!! Per questo sto mettendo da parte i soldi per comprarmene una! "Pazzo" dirà qualcuno, no "intelligente e innamorato dei videogiochi" dico io! La console della grandissima S (no, non la Sony come pensa il 99% dei lettori di riviste specializzate) è semplicemente fantastica. Infatti non riesco a capire la scelta di Sega di non produrre più console proprio mentre stavano uscendo giochi da urlo!! La velocità di Sonic, il divertimento di Samba de amigo, la demenzialità di Crazy taxi, la genialità di Jet Grind, il sogno che rappresenta Phantasy Star Online, sapete ritrovarli nella scatola grigia targata Sony?!

La risposta la sappiamo tutti...

Poi possiamo discutere ore e ore delle scelte Sega ma noi videogiocatori dobbiamo fare quello che siamo portati a fare: giocare e divertirsi quindi prendiamo atto degli stupendi giochi che abbiamo e fregarcene delle situazioni amministrative. Ma poi chi ha detto che la Sega non tragga vantaggio da tutto ciò?! Perché sacrificare soldi nel fare console, che belle quanto vogliamo non vendono?!

Il punto è: perché Sega fa dei capolavori e non vende abbastanza (poiché ormai mi sembra appurato che la fortuna della console dipende dal software e non dall' hardware)? Sega è capace di sfornare capolavori su qualsiasi console e cosi facendo potrà concentrarsi meglio sui giochi.

Complimenti per la rivista realizzata davvero ottimamente (cercate di tradurre tutto poiché certi pezzi rimangono in inglese!!) anche se mi piacerebbe ancora più italianizzata!!!

Grazie per il tempo concessomi e vi prego di pubblicarmi (anche tagliando la mail un po' troppo lunga!!) poiché penso che la mia lettera possa diventare argomento di dibattito.

Saluti,

Sega Supporter

Caro tifoso della Sega, quella con la S maiuscola, la tua è senz'altro una posizione originale. All'inizio, devo ammetterlo, me lo sono detto: "questo si è bevuto il cervello". Poi ci ho pensato un pochino... ma... forse...pensandoci... l'illuminazione!!! Non è che correndo dietro all'effettivo divertimento prodotto da un gioco, invece che al mercato spietato, anche se questo significhi comprare una tecnologia morta, si possa dare il via a una rivoluzione che cambi finalmente in meglio il panorama dei videogiochi? Pensate allo scenario... In casa Sega, tristi giapponesi con gli occhi gonfi e stanchi si svegliano di soprassalto e, inondati di ordini d'acquisto, richiamano al lavoro migliaia di cassa integrati e il Dreamcast risorge. Quando la notizia si spande, all'altro capo del mondo gli sviluppatori di Xbox decidono di concentrarsi sulla creazione di una console development-friendly piuttosto che alla rincorsa delle (false) specifiche tecniche, lo stesso accade in casa Nintendo, mentre Sony decide di produrre giochi che finalmente sfruttino a fondo le vere potenzialità della Ps2 e di bruciare in un inceneritore sito in località segreta tutte le copie di Fantavision.

Un sogno? Chi lo sa. Da quando sono crollati i prezzi DC la console è andata effettivamente a ruba e ne sono stati venduti più di un milione di esemplari (per maggiori informazioni a questo proposito fate un salto su http://guide.supereva.it/anime_e_manga/interventi/2001/04/41668.shtml). Perché quindi non possiamo dirci: "ma che mi frega se il DC è morto? A me mi piacciono un sacco quei giochi lì e io me lo compro lo stesso, perché tanto alla fine serve a giocare, no?".

Che il tuo discorso si colleghi alle provocazioni di Riccardo Magno? Bello 'sto parallelo nè? Fatemi sapere.

Nintendo 1

(Antonello - mattia2@libero.it)

Scrivo questa e-mail per esprimere dei giudizi sulla rivista e avere delle risposte riguardo ai prodotti Nintendo, motivo per cui acquisto questo nuovo magazine. E' molto innovativa e pratica l'idea di più recensioni da parte di diversi redattori e così sintetiche, arrivano subito al dunque. Nelle preview scrivete anche la data d'uscita, perché non inserirla anche nelle review, naturalmente quella pal?. Lo spazio dedicato a Nintendo nel secondo numero, è stato abbastanza esauriente, sono sicuro che vi impegnerete per renderlo sempre più soddisfacente, (magari con qualche trucco e guida, a proposito, nei Tips & Tricks non c'era nulla per Nintendo!) ricordandovi che i fan della grande N sono alla ricerca di una nuova rivista che non offra soltanto due righe sul topo giallo.Con qualche miglioramento e sforzo (già notato nel prezzo anche se ancora maggiore rispetto alle riviste concorrenti) riuscirete a conquistare molti lettori.Dopo questi commenti e suggerimenti ho alcune domande:

Per il prossimo E3 mi aspetto un grande resoconto di tutte le novità per Nintendo.

Mi complimento e vi ringrazio per l'attenzione.

Ti ringrazio per i consigli, che sono per noi sempre preziosissimi. Stiamo veramente lottando per fare del nostro meglio e credo che i miglioramenti si vedano numero dopo numero (ditemi di sì, dai) anche se qualche problemino ancora c'è. Le multirecensioni concentrate sono una delle caratteristiche salienti della nostra cugina americana e questo consente di coprire moltissimi titoli per tutte le console senza perdere troppo tempo in lungaggini. EGM: la rivista per chi vuole sapere tutto e subito. Riuscire a recuperare date di uscita attendibili non è sempre facile e a volte non ce la facciamo, ma la cosa è già stata affrontata in sede di riunione ed è stato chiesto un maggiore sforzo in questo senso. Sicuramente cercheremo di dedicare al Nintendo lo spazio che merita, anche se questo dipende un po' dalla redazione a stelle e strisce. Passerò la tua richiesta di maggiori trucchi al monolitico Kermit, nel frattempo il nostro specialone sull'E3 dovrebbe tenerti impegnato.

Nintendo 2

(Abate Farina - michelini76@libero.it)

Gentilissima redazione, da poco ho visitato il vostro sito ed anche acquistato la vostra rivista: complimenti per il buon lavoro e per la bella presenza. Essendo un tipo pratico vengo subito al dunque: mi sembra chiaro che il caro

Per scrivere a EGM Italia

EGM-Italia
c/o Edizioni Star Comics S.r.l.
Strada Selvette 1 bis / 1
06080 Bosco (PG)
e-mail: posta@egm-italia.it
web: www.egm-italia.it

e buon vecchio Nintendo sia stato ormai avviato sul viale del tramonto a causa dei prodotti lanciati sul mercato recentemente...ok! Mi chiedo però cosa dobbiamo fare noi che viviamo ancora nella vecchia generazione delle mitiche cartucce e della grafica forse troppo poligonale ma che tuttavia ci ha fatto sognare ed anche disperare: io personalmente mi trovo con la nuova avventura di Zelda, gioco che ho atteso trepidante per tanto tempo e che ora mi trovo a dover contemplare solamente a causa delle continue sparizioni delle riviste specificatamente Nintendo...sono veramente destinato a dover infrangere uno dei miei sogni?
Sono rimasto "incartato", come molti altri miei "colleghi", e sinceramente da solo non saprei andare avanti nel gioco: pensate di fornire una "guida" ai vostri affezionati lettori circa la nuova versione della Majora's mask per nintendo oppure siete anche voi a favore della soppressione -per altro crudelissima- di questo pezzo della nostra storia? Spero che mi possiate aiutare. Vi saluto complimentandomi con voi per la bella rivista e per il sito che state allestendo. Grazie e buon lavoro.

Ci dispiace che per il momento sul sito di EGM non ci sia ancora molto da vedere, ma il nostro granitico "ragazzo informatico" ci sta lavorando su e da quel che ho visto mi pare caruccio. La bella presenza è poi un requisito fondamentale per la scelta dei nostri redattori che, modestia a parte, fanno concorrenza alla nazionale della Compagnia delle Indie. Un giorno pubblicheremo la foto dove Lorenzo Monticone sembra Robert Redford. Per quanto riguarda il N64, non è ancora giunto il momento per disperarsi sulle sue sorti. Forse non è più possibile portare in edicola una rivista totalmente dedicata a questa console, ma finché ci sarà un solo proprietario di N64 bisognoso di trucchi, news e recensioni, noi saremo là, pronti a correre in suo soccorso.

Miiiii!

(Enrico Panirossi, Asti - epr@libero.it)
Non ci posso credere! Un giornale di videogiochi di buon livello! Non ne avevo mai visto uno in Italia! Spero davvero che il pubblico - anche e soprattutto la massa - segua il mercato dalle vostre pagine, che mi sembrano obbiettive ed equilibrate. Vorrei andare subito a toccare i punti su cui sento di dover dire la mia, cominciando dalle mie osservazioni: il ragazzo che nel nr.2 lamentava una scarsa presenza di titoli Nintendo sul vostro giornale sbagliava, data l'effettiva scarsezza di materia prima (giochi, notizie, e quant'altro); tuttavia credo che, dopo l'esauriente speciale su XBOX, sia d'obbligo anche uno speciale approfondito su tutte le notizie riguardanti il GameCube, le sue specifiche tecniche, e ciò che si sa dei giochi. Per non parlare del Game Boy Advance, uno dei fenomeni videoludici da tenere maggiormente sott'occhio in questo periodo. E, per favore, evitate di riportare dati fuorvianti come i poligoni al secondo: avete scritto, dando credito alle assurde dichiarazioni di Gates, che XBOX è in grado di svilupparne 125 milioni al secondo, e nel primo numero, parlando di PS2, avevate riportato l'altrettanto ridicolo dato fornito da Sony di 60 milioni di poligoni al secondo. D'accordo, c'era la noticina in basso, ma insomma! Chiunque dotato di un minimo di conoscenze tecniche si accorgerebbe dell'assurdità di questi dati, e ciò non farebbe bene all'immagine nascente della vostra rivista. Ammetto di non riuscire a seguire la logica delle review: il sistema con cui assegnate le medaglie, in particolare, non sembra seguire una media matematica, è quindi a discrezione dei redattori? Ma la cosa che più mi incuriosisce è: le review sono traduzioni della versione statunitense di EGM o sono le vostre prove con versioni PAL del gioco? E, più in generale, quanto di ciò che troviamo scritto è opera della redazione italiana? Beh, dopo l'estrema rigidezza delle righe precedenti, posso anche permettermi qualche complimento per voi! Mi sono piaciuti molto la grafica, con foto ottime e buona leggibilità; gli speciali sono veramente interessanti, fatene ancora, mi raccomando! Le recensioni sono strutturate in modo insolito, ma sono di buona qualità: personalmente comprendo la vostra idea di seguire un gioco con le varie preview, ma forse sarebbe meglio, in fase di review, spendere qualche parola in termini di tecnica (frame al secondo, ecc). Bene, credo di avervi detto tutto quello che mi è venuto in mente leggendo il nr.2, spero che possiate trovare utili le mie critiche e vi auguro un in bocca al lupo!

Ciao Enrico, anche a te la solita dose monouso di gratitudine per critiche e complimenti. Come detto precedentemente, mentre scrivo queste righe i nostri specialissimi inviati sono all'E3 per raccogliere le ultimissime news per lo specialone di questo numero, XBox e GameCube compresi. Per quanto riguarda le specifiche tecniche di cui parli, noi si pubblica le informazioni che vengono comunicate ufficialmente. Inattendibili? Anche noi non ci crediamo ma possiamo forse inventarci dati arbitrari? No, e allora tac! Noticina salvaculo. Al massimo sarà Billy a fare la figura del banfone. Le medaglie si basano sulla media dei voti assegnati dai recensori e non hanno nulla a che vedere con i giudizi scorporati riportati in fondo pagina, che invece valutano i singoli aspetti del gioco; quindi una logica matematica c'è eccome, anzi ti ringrazio per avermi dato l'occasione di chiarire questa ambiguità. Per quanto riguarda le recensioni, la risposta è semplice. Quando al termine dell'articolo trovi una firma tipo: Mark, Chris o Che, allora si tratta di una traduzione. Quando invece trovi Davide, Corrado o Roberto, sono articoli scritti nel Belpaese.
Numero dopo numero l'apporto italiano è comunque sempre più palpabile, anche se speciali come quello sull'XBox sono possibili solo grazie alla redazione statunitense, come dire... EGM: e prendi due piccioni con una fava.

RPG per PSX

(frey17@tiscalinet.it)
Carisssima e professionalissima redazione d EGM ITALIA, complimenti per la rivista innanzitutto e poi complimenti per la varietà degli argomenti trattati. Chi vi parla è un felice possessore di Playstation dal lontano 1997. Sono praticamente cresciuto a pane e Final Fantasy 7 (il MIGLIOR gioco di sempre!!) e ora per la mia amatissima console stanno uscendo moltissimi GDR. Il problema è che non so quali siano realmente belli e quali no. Mi potreste aiutare dicendomi un paio di titoli? Ad esclusione di Final Fantasy 8 e 9 che secondo me sono poco originali e privi di una storia coinvolgente. Lo so che può sembrare strano ma gli ultimi due capitoli della saga più famosa e longeva di GDR mi hanno veramente deluso. Un'ultima cosa: continuate così e presto i videogiocatori italiani non avranno dubbi su che rivista comprare!! Grazie dell'aiuto, dei consigli e per avere ascoltato un ragazzo deluso dall'eccessiva smania delle case produttrici nel realizzare giochi di qualità scadente.

Grazie mille caro frey17, dopo una breve consultazione siamo riusciti a tirare fuori qualche titolo che ti potrebbe interessare. Per cominciare posso consigliarti Legend of Dragoon (al quale ho lavorato personalmente mentre stavo in Inghilterra), un buon GDR localizzato in Italiano su ben quattro CD. Squaresoft dovrebbe inoltre pubblicare il pacchetto Final Fantasy Chronicles, contenente Final Fantasy 4 e Chrono Trigger (ho giocato al secondo su SNES, bellissimo). Tuttavia, se sei in vero amante dei CRPG, perché non metti da parte qualche soldino e non ti compri la PS2? Abbiamo visto Final Fantasy 10 all'E3 e i nostri inviati l'hanno aulicamente definito: "una figata".

Nota di Luca:
Tutte le domande tecniche a cui non trovate risposta in questa rubrica sono affrontate da Kermit nella pagina delle Faq (p. 115).

di Davide Moretto davide.m@near.it

Contro Corrente

Masterizziamo!!!!

La pirateria è certamente una delle cause principali del momento non felicissimo che il nostro piccolo mondo videoludico sta attraversando. Le case, ben consce che gran parte del fatturato sarà dilapidato a causa di questo problema, evitano di puntare soldi e sforzi su titoli originali e continuano a sfornare sequel ben sapendo che i titoli di maggior richiamo "vendono" e che comunque necessitano di sforzi economici decisamente minori rispetto alla costruzione di un genere nuovo o di un gioco innovativo.
Perchè la pirateria è così sviluppata? Credo che ci siano molte motivazioni, non ultimi gli effettivi vantaggi che la pirateria può portare alle case di hardware aumentando la base installata di una macchina. Andiamo però con ordine.
Questo fenomeno non è certo nato adesso: diversi anni fa difatti, quando nelle case degli italiani spopolavano gli home computer a 8-bit (C-64, Spectrum), in edicola si trovavano delle "raccolte" a basso prezzo su cassetta che altro non erano se non una compilation di titoli originali normalmente venduti nei negozi specializzati a prezzi ben più alti. Oggigiorno naturalmente la situazione è diversa, ma reperire software copiato è ugualmente semplice: non c'è mercatino dove non si trovino titoli Playstation e giochi per PC a 10 mila lire, una piaga decisamente difficile da arginare considerando che pochi dei produttori di hardware e software sono veramente intenzionati a stroncare questo malcostume.
Quando Playstation e Saturn furono lanciati sul mercato, nell'ormai lontano autunno-inverno del 1994, la situazione delle vendite delle due macchine era molto equilibrata, e a dirla tutta era in leggero vantaggio il Saturn. Questa situazione continuò per un annetto e mezzo circa, e molti titoli che poi fecero la fortuna della console Sony furono pubblicati in primis per Saturn, per esempio il primo Tomb Raider. Poi arrivò la modifica per PSX, una cosa miracolosa che non solo permetteva di utilizzare i giochi di importazione, ma incredibilmente, cosa mai successa su una console, anche i titoli copiati.
In quel periodo però i cd vergini non erano certo a buon mercato, costavano sulle 30 mila lire al pezzo, e i masterizzatori erano veramente roba per ricchi. Come per magia i prezzi sia dei supporti vergini che dei masterizzatori iniziarono una picchiata mostruosa, tanto che oggi possiamo acquistare un CD-Writer per 300-400 mila lire e i cd anche di marca addirittura per meno di mille lire l'uno. Sony si è accodata a questa cavalcata verso il ribasso e così ha potuto in un solo colpo conquistare il mercato delle console incrementando allo stesso tempo le vendite dei masterizzatori e dei cd vergini.
Il fatto, poi, che in un qualunque Blockbuster si possano affittare i giochi agevola il lavoro dei pirati.
Naturalmente facendo quattro conti si può capire perchè moltissimi si affidano a questo mercato: perchè scucire 100 e più migliaia di lire quando con una modica spesa si possono avere tutti i giochi che si vogliono?
Ed ecco qui l'altro motivo per cui si vendono pochi titoli originali: il costo dei giochi. 110, 120 mila lire per un gioco sono veramente troppe. E' inutile negarlo, e credo che Sony in questo caso abbia fatto benissimo a lanciare in passato la serie Platinum e, da poco, titoli nuovi a prezzo ribassato. Immaginiamoci un panorama diverso: i giochi costano 49 mila lire. Anche quelli nuovissimi. I masterizzatori più di un milione e i cd vergini dalle 29 alle 39 mila. Credo che in una situazione del genere non solo si venderebbe solo software originale, ma se ne venderebbe in percentuale molto di più. Nintendo, per esempio, ben conscia del problema, ha pensato per la sua nuova console da casa un supporto per i giochi che sarà comunque molto difficile da riprodurre. I cd che gireranno nel GameCube saranno dei DVD da 8 pollici (e non da 12 come quelli di PS2 e X-Box) che naturalmente risulteranno difficilmente copiabili anche per le misure ridotte del disco. Nintendo non beneficerà, come al solito, di un'eventuale aumento di vendite della macchina grazie alla pirateria, ma confida in maniera totale sulla qualità dei titoli che saranno pubblicati per GameCube.
La cosa incredibile è che ci sono persone che "godono" ad avere giochi non originali. C'è gente che si bulla di possedere una collezione di software impressionante, ma poi quando vai a chiedergli quale gioco preferisce ti accorgi che in realtà non sa neanche decidere per il semplice motivo che non ha mai fatto una partita "vera" a nessuno dei sui 300 titoli. Mi fanno imbestialire, anche perchè la maggior parte di questi individui fino a qualche anno fa non sapeva nemmeno cosa fosse un joypad, mentre ora, visto che videogiocare non è più da sfigati ma anzi avere giochi copiati è da "furbi", si ergono a veterani del genere, senza accorgersi dell'ignoranza in cui navigano.
Sfortunatamente il futuro è molto simile al presente: i DVD subiranno la stessa sorte degli attuali CD-rom e chi ne farà le spese saranno quelle software house che non riusciranno a contrastare le perdite dovute alla pirateria. Noi di riflesso giocheremo a titoli sempre più standardizzati, meno originali, e forse meno divertenti.

EGM - ITALIA 5

Il mese prossimo vi aspetta in edicola il numero estivo di EGM-Italia con tutte le novità, anteprime, recensioni e con un grande speciale sulla pirateria: pro e contro di un problema molto diffuso, con interviste, sondaggi, dati, e soprattutto la vostra voce.

Per dirci la vostra idea sulla pirateria e sulla duplicazione illegale di software scrivete a posta@egm-italia.it